

ПРАВИЛА ИГРЫ



Для 1—4 игроков
45 минут на игрока

EAGLE-GRYPHON
GAMES



СПИКИЗИ ИГРА ВИТАЛА ЛАСЕРДЫ

Эта игра перенесёт вас в «ревущие двадцатые» — эпоху сухого закона в США (1920—1933 годы). Спикизии — название подпольных баров, в которых тайно продавали алкоголь, несмотря на запрет. Спикизии (от англ. speak easy) дословно означает «говорите тише».

Во времена сухого закона Манхэттен был под жёстким контролем известного мафиози — Лаки Лучано. Чтобы укрепить свою власть, он основал единый руководящий орган — Комиссию. Лучано разделил Манхэттен на несколько кварталов и за каждым закрепил своего мафиозного босса, который проводил «законные сделки».

Соблюдая условия соглашения, мафиози Комиссии не нападали друг на друга, а в случае необходимости даже сотрудничали. Это позволило мафиозным семьям мирно сосуществовать и проворачивать свои дела без внутренних распри.

Мафия усиленно охраняла кварталы, поддерживая в них порядок и не позволяя новичкам развернуться на их территории. Любая попытка закрепиться в захваченных кварталах встреча-

лась враждебно. Только те, кого боссы мафии сами принимали в свои ряды, могли попасть в этот незаконный, но прибыльный бизнес.

Мафиозная империя процветала на бутлегерстве и азартных играх и приносила Лаки Лучано огромные деньги. Он следил, чтобы каждая семья получала долю от общего дохода, соразмерную своей преданности и плодотворности сделок. Успех империи зависел от сотрудничества и верности семей системе Комиссии.

Несмотря на криминальную деятельность, мафиози были опытными предпринимателями и умело управляли несколькими бизнесами одновременно. Именно такая теневая мафия правила Манхэттенем в эпоху сухого закона.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Состав игры	3	3.2. Патрулирование Манхэттена	10	Ресторан	19
Подготовка игрового поля	4—5	3.3 Контроль районов	10—11	Парк	20
Подготовка планшетов игроков	6	Основные бонусы и действия	12—13	4. Заключительный раунд (1933 г.)	20
Подготовительный раунд (1920 г.)	6	Локации	13	Советы по игре и упрощённый вариант игры	21
Ключевые понятия	7	Бюро подрядчиков	14	Обозначения на картах и жетонах	22—24
Игровой процесс	8—11	Бюро градостроительства	15	Бонусы сообщников	22
1. Возврат капо (в актах II, III и IV)	8	Гараж	16	Жетоны ящиков	22
2. Раунды игроков (в актах I, II, III и IV)	8	Мэрия	17	Требования ячеек для подправленных грессбухов	23
3. Этап Лаки Лучано (в актах I, II и III)	9	Комиссия	17	Карты подмоги	24
3.1. Война мафий	9	Доки	18	Жетоны города	24

ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ В ИГРЕ?

Вы примерите на себя роль ушлого босса мафиозной семьи и возглавите алкогольный бизнес. В это волнующее и опасное время вам предстоит открывать по всему Манхэттену подпольные бары — спикизи.

Управлять империей спикизи непросто: вам придётся подключить все связи и ресурсы, чтобы вас не опередили другие семьи. Закладывая больше сделок, получая известность и расширяя свои спикизи до ночных клубов и даже казино, вы неизбежно привлечёте внимание полиции и враждебной внешней мафии. Пускайте в ход все рычаги влияния, чтобы удерживать бизнес на плаву и получать свою долю от Лаки Лучано.

Вы сможете подкупать отдельных представителей внешней мафии и даже грабить их бутлегерские корабли. Грамотно распорядитесь картами в руке и отправляйте капо

к нужным людям, чтобы выстроить цепочку производства и сбыта алкоголя. А если кто-нибудь попытается вам помешать, просто наймите головорезов — они с этим быстро разберутся. И конечно, всегда ведите двойную бухгалтерию, чтобы пополнять сейф деньгами в обход налогов.

В конечном счёте ваша цель проста — заработайте как можно больше денег и станьте самой успешной мафиозной семьёй в городе.

Хватит ли вам духа подняться на пьедестал славы и захватить подпольный рынок Манхэттена? Пришло время надеть шляпу и выяснить это в игре «Спикизи».

УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Победит игрок, у которого в конце партии будет больше всего денег.

В «Спикизи» вам предстоит размещать рабочих, разгрызывать карты из руки и контролировать районы Манхэттена, стараясь соответствовать выпавшим на партию требованиям.

Во время игры участники зарабатывают деньги и вкладывают их в развитие бизнеса:

- производят, перевозят и продают спиртное (бочки);
- строят здания и захватывают мафиозные спикизи;
- расширяют свои спикизи до ночных клубов и казино;
- грабят бутлегерские корабли;
- подправляют грессбухи, чтобы не платить налоги;
- стараются контролировать кварталы города.

БЛАГОДАРНОСТИ

Автор благодарит всех, кто на протяжении многих лет тестировал «Спикизи», а именно: Шелли Дэниелл, Джона Дила, Скотта Хилла, Эвана Сарафяна, Януша Франаса, Скотта Кэмбелла, Сиды (овва), Джона Ауэра и Веронику Войтала.

А также Эдриана Смита, Эйдана, Алешандра Абреу, Андре Марчинса, Эндрю, Ло Менга, Асьера Виануеву, Акселя Сиснероса, Карлоса Феррейру, Копора Девайна, Даниэля Гимарайнса, Даниэля Тшечака, Дэвида Уэллетта, Дэвина Пэрентайса, Доини Вонсо, Дагги, Элсу Роман, Эмануэла Диниза, Фабио, Эрике Барбосе да Косту, Иэна О'Тула, Жуана Дуро, Жуана Кинтела Мартиниша, Жулиана Помбо, Китана Дешипанде, Криса Янга, Кайла Гормли, Малкольма Кинга, Маркоса Фелипе да Силва, Марко Винсента, Мартона Ференси, Матеуко/Мэттью, Майкла Микалониса, Михала Садовски, Нура, Педро Фрейтаса, Педро Пачеко, Педро Сильву, Рафаэлу Моррис, Рафаэля Пиреса, Рэндала Ллойда, Роберта Ховакимяна, Сару Грин, Слуроно, Шей Рикман, Тиаго Дуарте, Томаса Бергрена, Витторио, Зака.

Кроме того, Витал передаёт привет своим замечательным детям — сыну Алексу и дочери Инес, а также своей музе и лучшему другу — жене Сандре — и благодарит их за идеи, терпение, поддержку и вдохновение.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Витал Ласерда.

Художник: Иэн О'Тул.

Графический дизайн и трёхмерные изображения: Иэн О'Тул.

Развитие игры: Шелли Дэниелл.

Разработчик одиночного режима: Витал Ласерда, Шелли Дэниелл, Давид Турци.

Правила игры и трёхмерные изображения: Витал Ласерда.

Составитель английских правил: Фил Петтифер.

Корректура: Ори Авталион, Алекс Колби, Маркос Авлонитис, Шелли Дэниелл, Скотт Тепер и многие участники сервера Витала в Discord.

Руководитель проекта: Рэндал Ллойд.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Редактор: Анастасия Гребенникова.

Переводчики: Анастасия Гребенникова, Лайла Сатирова, Полина Сихацкая.

Корректор: Полина Ли.

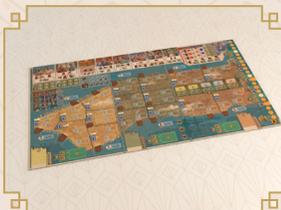
Верстальщик: Михаил Кузнецов.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту eg@crowdgames.ru.

СОСТАВ ИГРЫ

Все компоненты ограничены в количестве, кроме денег (если деньги закончились, используйте любую замену).



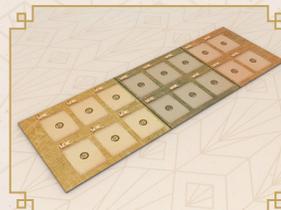
Двустороннее игровое поле



4 планшета кабинетов
и 4 ширмы (сейфы)



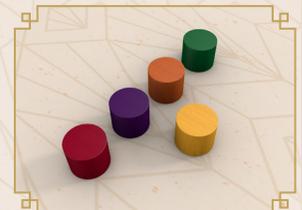
Планишет кораблей



Планишет мафиози



4 памятки игроков



4 маркера сделок и 1 маркер силы
(по 1 набору для каждого игрока)



4 маркера порядка хода
(по 1 маркеру каждого цвета)



4 маркера известности
(по 1 маркеру каждого цвета)



4 маркера сообщников
(по 1 маркеру каждого цвета)



40 grosбухов
(по 10 каждого цвета)



12 маркеров контроля игро-
ками (по 3 каждого цвета)



16 капо
(по 4 каждого цвета)



48 членов семей
(по 12 каждого цвета)



4 завода
(по 1 заводу каждого цвета)



32 спикизи игроков
(по 8 каждого цвета)



12 ночных клубов
(по 3 каждого цвета)



12 казино
(по 3 каждого цвета)



8 грузовиков
(по 2 каждого цвета)



24 мафиозных спикизи
и 3 маркера контроля мафий



20 жетонов мафиози в 4 стоп-
ках (6 с А, 4 с В, 4 с С, 6 с D)



16 жетонов угрозы
и 20 жетонов силы мафиози



4 бутлегерских корабля
и 7 жетонов портов



24 головореза и 40 бочек



16 полицейских
и 16 жетонов патрулей



12 карт сделки
с VIP-комнатой



12 карт сделки с заведениями



12 карт сделки с заводом



12 карт сделки с автопарком



21 карта подмоги



20 жетонов влияния



9 жетонов требований
районов



21 жетон требований Цен-
трального парка (по 7 с А, В и С)



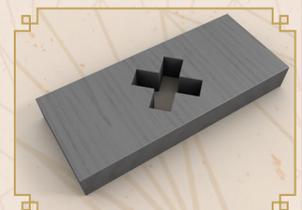
54 жетона города



18 жетонов лициков



116 жетонов денег (достоин-
ством 1, 5, 10, 50, 100 и 300\$)



5 маркеров перекрытых
кварталов (только для игры
с 1—3 участниками)

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Поместите игровое поле в центр стола стороной, соответствующей количеству участников — или (указано в левом верхнем углу поля).

На игровом поле изображена карта Манхэттена. Она состоит из Центрального парка, 3 **районов** (слева Даунтаун, посередине Мидтаун, справа Аптаун) и 16 **кварталов** (по 6 в Даунтауне и Мидтауне и 4 в Аптауне). В каждом квартале по 2 ячейки для зданий, кроме кварталов Аптауна — здесь их по 3 (по 2 **при игре вдвоём**).

ОСОБАЯ ПОДГОТОВКА ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ



Перемешайте жетоны угрозы лицевой стороной вниз. По одному открывайте эти жетоны и помещайте в указанные на них кварталы маркеры перекрытых кварталов. Таким образом нужно поместить 5 маркеров: в два квартала Даунтауна, в два квартала Мидтауна и в один квартал Аптауна. Поместив необходимое количество маркеров в определённый район, игнорируйте остальные жетоны, относящиеся к этому району.

Уберите в коробку 5 использованных жетонов угрозы. Все остальные жетоны этого типа отложите лицевой стороной вниз.



ПОДГОТОВКА ВНЕШНЕЙ МАФИИ

1. Поместите планшет мафиози рядом с игровым полем.
2. Жетоны силы мафиози и мафиозные спикизи (красного цвета) поместите в запас рядом с планшетом.
3. Разделите жетоны мафиози на 4 стопки по буквам. **При игре вдвоём** уберите в коробку 2 случайных жетона мафиози с буквой **А**. Поместите стопки с жетонами мафиози **В**, **С** и **Д** рядом с планшетом мафиози.

4. Возьмите 6 жетонов мафиози с буквой **А** (4 **при игре вдвоём**). Откройте по 1 случайному жетону угрозы для каждого взятого жетона мафиози. Поместите мафиози на соответствующий планшет в ячейку квартала, указанного на жетоне угрозы, — теперь мафиози связан с этим кварталом. Уберите в коробку использованные жетоны угрозы.

5. На каждом жетоне мафиози указано значение силы (на коричневом фоне). Поместите жетон силы мафиози с соответствующим значе-



нием (стороной с числом вверх) в коричневую ячейку в квартале, с которым связан этот мафиози.

6. В каждый квартал, где теперь жетон силы мафиози, поместите из запаса по 1 мафиозному спикизи рядом с каждой ячейкой для здания (так, чтобы саму ячейку было видно): по 2 спикизи в кварталах Даунтауна и Мидтауна, по 3 (по 2 **при игре вдвоём**) — в кварталах Аптауна.

7. Откройте 3 случайных жетона угрозы (2 **при игре вдвоём**) из отложенных ранее и поместите их лицевой стороной вниз (красной стороной вверх) в указанные на них кварталы — в коричневые ячейки. (Эти жетоны отмечают, в каких кварталах появятся новые мафиози.)

8. Перемешайте оставшиеся жетоны угрозы и поместите лицевой стороной вниз на шкалу времени на поле: стопку из 3 жетонов в 1-й ряд и из 4 жетонов — во 2-й ряд (**при игре вдвоём** стопку из 2 жетонов в 1-й ряд и из 3 жетонов — во 2-й ряд).
9. Поместите по 1 маркеру контроля мафией (красного цвета) на самое нижнее деление каждой шкалы контроля — в Даунтауне, Мидтауне и Аптауне.

ПОДГОТОВКА ПОЛИЦЕЙСКИХ

10. Возьмите 4 полицейских и для каждого из них откройте по 1 случайному жетону патруля. Поместите полицейского в указанный на жетоне квартал в ячейку полицейского. Уберите в коробку 4 использованных жетона. **При игре вдвоём:** полицейский может появиться в перекрытом квартале.



11. Откройте ещё 4 случайных жетона патрулей и поместите их лицевой стороной вниз (синей стороной вверх) в указанные на жетонах кварталы — в ячейки полицейских. *(Эти жетоны отмечают, в каких кварталах появятся новые полицейские.)*
12. Поместите оставшиеся жетоны патрулей лицевой стороной вниз на шкалу времени, как показано на рисунке: в 2 стопки по 4 жетона.

Подготовка жетонов города

13. Перемешайте жетоны города и поместите лицевой стороной вверх по 1 случайному жетону в каждую ячейку для здания на поле. **При игре вдвоём** не помещайте такие жетоны в перекрытые кварталы.
14. Сложите оставшиеся жетоны города в 3 стопки и поместите их лицевой стороной вниз в ячейки **левой** колонки на шкале жетонов города. Откройте по 1 жетону из каждой стопки и поместите лицевой сто-

роной вверх в ячейки **правой** колонки этой шкалы (среднюю колонку оставьте пустой).

Подготовка жетонов требований районов

15. Перемешайте жетоны требований районов и поместите лицевой стороной вверх 1 случайный жетон в соответствующую ячейку Даунтауна.
- а. Открывайте жетоны требований по одному с верха стопки, пока не найдёте жетон с номером, отличающимся от номера жетона в Даунтауне. Поместите его в Мидтаун.
- б. Таким же способом открывайте жетоны, пока не найдёте жетон с номером, отличающимся от номеров жетонов в Даунтауне и Мидтауне. Поместите его в Аптаун.
- в. Уберите в коробку все оставшиеся жетоны требований районов (включая открытые, которые вы не поместили на поле).

Подготовка жетонов требований Центрального парка

16. Разделите жетоны требований Центрального парка на 3 стопки по буквам на оборотной стороне: **А**, **В** и **С**. Каждую стопку перемешайте отдельно.
- а. Поместите жетон с верха стопки **А** в 1-ю (крайнюю левую) ячейку Центрального парка. Открывайте жетоны по одному с верха стопки **А**, пока не найдёте жетон с номером, отличающимся от номера жетона в 1-й ячейке. Поместите его во 2-ю ячейку Центрального парка.
- б. Таким же способом открывайте жетоны с верха стопки **В**, пока не найдёте 2 жетона с номерами, отличающимися друг от друга и от первых 2 жетонов в Центрального парка. Поместите эти жетоны в 3-ю и 4-ю ячейки Центрального парка.
- в. Открывайте жетоны с верха стопки **С**, пока не найдёте жетон с номером, отличающимся от номеров всех предыдущих жетонов в Центрального парка. Поместите его в 5-ю (крайнюю правую) ячейку Центрального парка.
- г. Уберите в коробку все оставшиеся жетоны требований Центрального парка (включая открытые, которые вы не поместили на поле).

Подготовка карт сделок и карт подмоги

17. Разделите карты сделок на 4 колоды по типам: с Вип-комнатой, с заведениями, с заводом и с автопарком. Перемешайте каждую колоду отдельно. Раздайте всем игрокам по 1 карте из каждой колоды, затем поместите эти колоды **лицевой стороной вверх** рядом с игровым полем.
18. Перемешайте карты подмоги и поместите получившуюся колоду **лицевой стороной вниз** рядом с игровым полем. Откройте с верха колоды 3 карты и выложите их в ряд.

Подготовка бутлегерских кораблей и планшета кораблей

19. Поместите планшет кораблей слева от игрового поля.
20. Разместите по 5 бочек в ячейках каждой из 4 шкал на этом планшете, как указано.
21. Поместите по 1 случайному жетону ящика лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки каждой из 4 шкал. Оставшиеся жетоны сложите в стопку и поместите **лицевой стороной вверх** рядом с планшетом.



Для каждого бутлегерского корабля откройте по 1 случайному жетону порта. Поместите корабль на игровое поле в порт, обозначенный такими же символами, что и на жетоне. Уберите в коробку все жетоны портов.

Подготовка общего запаса

23. Сложите рядом с игровым полем бочки, головорезов, полицейских, жетоны денег и влияния — это общий запас.

ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ



Каждый игрок получает набор компонентов

Положите перед собой любой планшет кабинета, выберите цвет и возьмите все компоненты этого цвета: маркер порядка хода, маркер известности, 3 маркера контроля, маркер сообщника, 4 капо, 12 членов семьи, 10 гробсбухов, завод, 8 спикизи, 3 ночных клуба, 3 казино и 2 грузовика.

Также возьмите 1 ширму, 4 маркера сделок разных цветов, 1 маркер силы, 1 головореза и 1 памятку игрока.

У каждого участника должно быть ровно 4 карты сделок: по 1 карте каждого типа (раздавались на шаге 17 подготовки поля).

Подготовка вашего планшета

1. Поместите по 1 маркеру сделки в крайнюю левую ячейку каждой шкалы сделки соответствующего цвета, а маркер силы — в крайнюю левую ячейку шкалы силы (внизу планшета).



2. Разместите капо, завод, спикизи, ночные клубы и казино в соответствующих ячейках планшета, как показано на рисунке. Завод поместите в центральную ячейку шкалы в левом нижнем углу.

3. Поместите головореза в ячейку «0\$».
4. Поместите маркер сообщника в ячейку с соответствующим символом.
5. Поместите один грузовик ниже шкалы сделки с автопарком, а второй — рядом с планшетом.

Подготовка вашей ширмы

6. Поставьте ширму рядом со своим планшетом.
7. Поместите 15\$ перед собой (эти деньги должны быть видны всем), а 30\$ — за ширму (так, чтобы никто из соперников не мог их видеть).

Ваша подготовка на игровом поле

8.



Поместите по 1 маркеру контроля на самое нижнее деление каждой шкалы контроля — в Даунтауне, Мидтауне и Аптауне.

9.



Поместите маркер известности на деление «5» шкалы известности в правой части игрового поля. Это обозначает ваш общий уровень (4 сделки 1-го уровня и 1-й уровень силы).

10.



Поместите одного члена семьи слева от деления «8», а другого — слева от деления «14» на шкале известности.

11. Поместите свои оставшиеся компоненты рядом с планшетом — это ваш запас.

Особая подготовка при игре вдвоём



Каждый участник до начала партии (в обратном порядке хода, см. «Подготовительный раунд» ниже) помещает 1 члена семьи из своего запаса в свободную ячейку любой из 3 шкал доков (в левой части игрового поля). Каждая из шкал доков относится к Даунтауну (🏠), Мидтауну (🏢) или Аптауну (🏡). Теперь игрок получает бонус выбранной ячейки, указанный справа в том же ряду (см. обозначение символов на памятке игрока).

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ РАУНД (1920 г.)

Участник, последним употреблявший *незаконный напиток*, становится первым игроком. Он кладёт свой маркер порядка хода в крайнюю левую ячейку верхнего ряда на шкале порядка хода (в левой части игрового поля). Участники по очереди (по часовой стрелке от первого игрока) кладут свои маркеры порядка хода в крайнюю левую свободную ячейку этой шкалы.



При игре *втроём* накройте маркером перекрытого квартала последнюю ячейку в обоих рядах — игроки не будут использовать эти 2 ячейки.

В обратном порядке хода (начиная с того, чей маркер порядка хода правее остальных) каждый игрок выбирает, что построить, — завод или спикизи:

1. Используя 15\$, лежащие перед вами, оплатите стоимость завода или одного спикизи. Стоимость указана внизу на вашем планшете (3, 5 или 8\$ — в зависимости от того, из какой группы вы забираете здание).
2. Поместите завод или спикизи в любую свободную ячейку для здания на игровом поле.

Примечание. Свободная ячейка для здания — это ячейка, в которой ещё нет здания и рядом с которой нет мафиозного спикизи. Такая ячейка считается свободной, даже если в ней есть жетон города.

3. Из ячейки, в которой вы строите здание, заберите жетон города и поместите его лицевой стороной вверх в одну из 4 соответствующих ячеек на своём планшете.



4. Получите бонус, указанный на вашем планшете ниже ячейки только что построенного завода или спикизи (см. обозначение символов на памятке игрока).

5. Разыграйте ровно одну карту сделки из руки и получите бонус, указанный в её левом верхнем углу над пунктирной линией. Затем вставьте эту карту через прорезь наверху планшета в ячейку соответствующего типа. Не добирайте новую карту — вы начинаете партию с 3 картами.

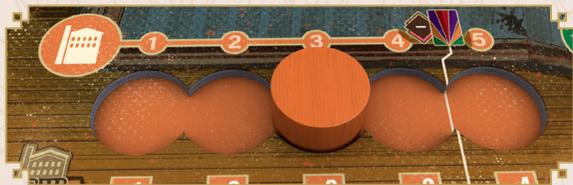


Примечание. Разыгравая карту сделки в других раундах игры, вы и получаете бонус над пунктирной линией, и выполняете действие, указанное под ней. Однако в подготовительном раунде вы получаете только бонус (если есть). **Обратите внимание** — у карты на рисунке **выше нет бонуса**.

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

18-я поправка к Конституции США, утверждённая 16 января 1919 г., запретила производство, перевозку и продажу алкогольных напитков. После вступления закона в действие страна стала «сухой» спустя год, 17 января 1920 г.

УРОВНИ СДЕЛОК



Маркеры сделок на вашем планшете отмечают уровень ваших сделок (мин. 1-й уровень, макс. 5-й уровень):

-  Заключая сделки с **ВИП-комнатой**, вы увеличиваете предел членов семьи в вашем кабинете.
-  Заключая сделки с заведениями, вы увеличиваете количество бочек, которое можете продать за раз.
-  Заключая сделки с заводом, вы увеличиваете количество бочек, которое может произвести ваш работающий завод за раз.
-  Заключая сделки с автопарком, вы увеличиваете количество ваших грузовиков и их дальность.

Члены семьи

 Члены семьи — ваши надёжные сподвижники. Они охраняют ваши здания на Манхэттене, пока вы занимаетесь бизнесом. Кроме того, в доках они могут устраивать засады на бутлегерские корабли и грабить их. Нового члена семьи можно получить несколькими способами: за счёт некоторых действий и благодаря некоторым бонусам на планшете кабинета, шкале известности, картах подмоги и жетонах города.



Ждут указаний в кабинете.



Охраняет здание на Манхэттене.



Сидят в засаде в доках, выжидая бутлегерский корабль.

РАБОТАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ

Здание считается работающим, если выполнено хотя бы одно из условий:



В квартале с этим зданием нет полицейского.

Это здание охраняет член семьи.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО НЕРАБОТАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ — ЭТО НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЗДАНИЕ.

Подсказка: чтобы отмечать неработающие здания, вы можете класть их на поле плашмя. Если здание работает, поднимите его.

Если завод не работает, он не может производить бочки. К неработающему зданию нельзя доставлять и перемещать бочки, а также в таком здании нельзя их продавать. Неработающее здание не учитывается ни для контроля районов (см. с. 10), ни в заключительном раунде (см. с. 20).



Только жетоны ящиков и жетоны требований Центрального парка с символом  позволяют нарушить **ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО**: они учитываются даже ваши неработающие здания.

АТАКА И ЗАЩИТА



Мафиози (представители внешней мафии) могут нападать на здания игроков в войне мафий (см. с. 9), а игроки, в свою очередь, могут атаковать их бутлегерские корабли и мафиозные спикизи. Нападение считается успешным, если **сила атаки превышает силу защиты**.

Пример

Зелёный игрок нападает на мафиозный спикизи. Сила защиты спикизи равна силе мафиози в том же квартале — 5. Для успешной атаки *Зелёному* игроку необходимо набрать силу атаки 6 или больше.

Позднее, в войне мафий, на казино *Фиолетового* игрока нападает мафиози с силой атаки 7. *Фиолетовому* достаточно набрать силу защиты 7, чтобы отразить это нападение.



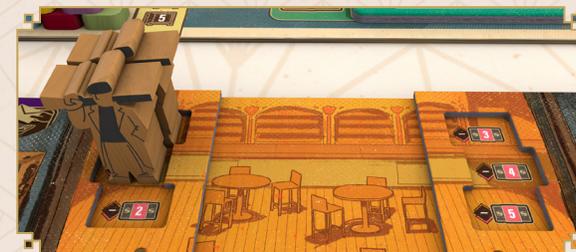
МАФИОЗИ-СООБЩНИКИ

Сотрудничая с одним из мафиози, вы можете добавлять его силу к своей, когда нападаете на мафиозные спикизи или защищаете свои здания в войне мафий (см. с. 9). Однако каждый раз, чтобы использовать силу сообщника, вы должны ему заплатить. Во время одной защиты или одного нападения можно заплатить сообщнику за помощь только один раз.



Головорезы

Головорезы помогают нападать или защищаться. За каждого головореза, которого вы сбросите со своего планшета в запас, временно увеличите силу своей атаки или защиты на 1. Стоимость найма следующего головореза указана на планшете кабинета в свободной ячейке с наименьшей стоимостью. Используя головореза, вы должны сбросить самого дорогого из них.



Отмывание денег

Деньги перед вами — это наличные, а деньги за ширмой — в сейфе. И те и другие можно тратить в любое время в любом сочетании, но деньги из сейфа нужно «отмывать» — тратить сумму в 2 раза больше, чем требуется. Например, чтобы потратить 1 \$ из сейфа, придётся сбросить 2 \$ из сейфа.



ПЕРЕКРЫТЫЕ КВАРТАЛЫ (при игре с 1—2 участниками)

Вы не можете строить здания в перекрытом квартале, однако можете пользоваться его портом, а грузовики могут въезжать в такой квартал и выезжать из него по обычным правилам. Полицейский может появиться в перекрытом квартале.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Эпоха сухого закона длилась 13 лет — с 1920 по 1933 год. Общее количество раундов в этой игре также 13: подготовительный раунд, 11 раундов игроков и заключительный раунд.

Партия длится 4 акта (I, II, III и IV), каждый из которых разделён на несколько этапов.

Основная часть игры — 2-й этап в каждом акте. Этот этап состоит из определённого количества раундов игроков, в которых участники отправляют своих капо в локации «побеседовать» с осведомителями, чтобы выполнять действия этих локаций. В акте I проведите 4 раунда игроков, в актах II и III — по 3 раунда, а в акте IV — только 1 раунд (итого 11 раундов игроков).

Акты I, II и III завершаются этапом Лаки Лучано, а акт IV вместо него — заключительным раундом.

СТРУКТУРА АКТА

В каждом из 4 актов пройдите по порядку указанные этапы:

1. **ВОЗВРАТ КАПО** (в актах II, III и IV).
2. **РАУНДЫ ИГРОКОВ**
(4/3/3/1 раунд(а) в акте I/II/III/IV).
3. **ЭТАП ЛАКИ ЛУЧАНО** (в актах I, II и III).
 - 3.1. Война мафий.
 - 3.2. Патрулирование Манхэттена.
 - 3.3. Контроль районов.
4. **ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ РАУНД** (только в акте IV).

1. ВОЗВРАТ КАПО (В АКТАХ II, III И IV).



«Капо» («капореджиме») — это итальянское слово, означающее «глава». Так называли высокопоставленных членов италом-американских мафиозных группировок. Во времена сухого закона они управляли производством и продажей алкоголя.

В акте I (1921 г.) у каждого игрока по 4 капо. Фигурки капо можно помещать в ячейки на игровом поле, чтобы выполнять действия.

В начале акта II (1925 г.) каждый игрок вернёт 3 своих капо с поля на свой планшет, а одного уберёт в коробку.

В начале акта III (1928 г.) каждый игрок вернёт 3 своих капо с поля на свой планшет.

В начале акта IV (1931 г.) каждый игрок вернёт только 1 своего капо с поля на свой планшет, а 2 оставшихся уберёт в коробку.

В каждом акте раунды игроков длятся до тех пор, пока на планшетах кабинетов не останется ни одного капо.

2. РАУНДЫ ИГРОКОВ (В АКТАХ I, II, III И IV)



В каждом раунде игроки по порядку совершают по одному ходу. Этот порядок определяется расположением маркеров порядка хода в верхнем ряду соот-

ветствующей шкалы: сначала ход совершает владелец маркера в крайней левой ячейке и далее слева направо.

Когда наступает ваш ход, выполните по порядку следующее (обращайте внимание на памятку на вашем планшете):

1.  В начале своего хода вы можете получить бонус одной из ваших карт подмоги, лежащих рядом с вашим планшетом (если есть), а затем убрать её за ширму — в сейф. Эту карту нельзя использовать снова.



2.  Вы должны отправить одного из своих капо «побеседовать» с осведомителем в любую из 8 локаций — в доки, мэрию, ресторан, Комиссию, бюро подрядчиков, бюро градостроительства, гараж или парк. Для этого поместите капо на изображение осведомителя, на котором ещё нет другого капо, и выполните указанные действия сверху вниз. С каждым осведомителем может «беседовать» только один капо в каждом акте.



Исключение. В ресторан можно отправить сколько угодно капо.

3.  В конце своего хода возьмите 1 карту сделки с верха любой из 4 колод сделок (в руке можно держать сколько угодно карт).



ИЗМЕНЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В конце каждого раунда, в котором любой игрок изменил порядок хода (см. действия в ресторане на с. 19), пройдите следующие шаги:

1.  Каждый игрок (а не только тот, кто изменил порядок хода) получает 3\$ наличными (кладёт перед собой) за каждое его работающее казино (5\$ при игре вдвоём).

2. Сохраняя текущий порядок маркеров в верхнем ряду шкалы, сдвиньте их так, чтобы под ними оказались свободные ячейки.



3. Сдвиньте маркеры порядка хода из нижнего ряда шкалы в верхний так, чтобы они заняли точно такое же положение в верхнем ряду.



Пример

Синий игрок изменил порядок хода — сдвинул свой маркер в нижний ряд из 4-й ячейки во 2-ю. Фиолетовый игрок изначально занимал 1-ю ячейку, но сдвинул свой маркер в 3-ю. В конце раунда (когда каждый игрок совершил по одному ходу и поместил одного капо) измените порядок хода: владельцы маркеров в верхнем ряду должны сдвинуть их так, чтобы учесть положение маркеров в нижнем ряду, при этом не меняя свой изначальный порядок.

В этом примере Зелёный смещает маркер вправо, уступая место Фиолетовому, а Жёлтый — влево, уступая Синему. В следующем раунде порядок хода будет таким: Жёлтый, Синий, Фиолетовый, Зелёный.

Примечание. При игре втроём не используйте 4-ю ячейку в верхнем и нижнем ряду.

3. ЭТАП ЛАКИ ЛУЧАНО (В АКТАХ I, II И III)

Лучано основал мощную преступную организацию — Комиссию — объединение мафиозных боссов нескольких преступных семей. Они контролировали различные регионы по всем Соединённым Штатам. Манхэттен был лишь одним из таких регионов.

В награду за усилия и преданность мафиозные семьи получали прибыль от своих «владений». Доход семьи зависел от того, насколько успешно её главы вели незаконный бизнес. Именно из-за этого эпоха сухого закона стала символом богатства и власти преступного мира.

На этом этапе на Манхэттене появляется ещё больше мафиози и полицейских, а игроки получают деньги за контроль каждого из 3 районов.

3.1. ВОЙНА МАФИЙ

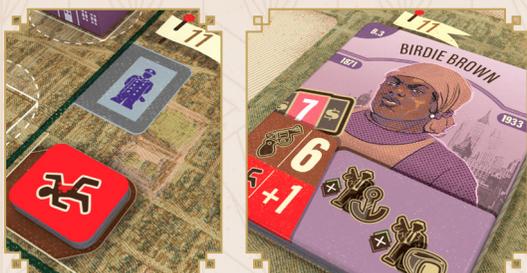


Комиссия стремилась к поддержанию порядка и не допускала вторжения на свои территории других преступных организаций. Любую попытку внешней мафии закрепиться в занятом квартале встречали враждебно.

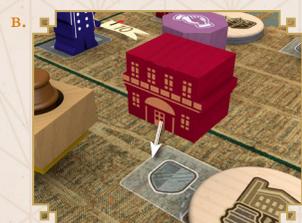
ПРОВЕДИТЕ ВОЙНУ МАФИЙ

Перемешайте стопку жетонов мафиози для текущего акта (в акте I — **B**, в акте II — **C**, в акте III — **D**). В каждом квартале, где есть жетон угрозы, выполните указанные ниже действия (3/3/4 жетона угрозы в акте I/II/III; при игре вдвоём 2/2/3 жетона). Начинайте с такого квартала с меньшим номером.

- Поместите случайный жетон мафиози городской стороной вверх из подготовленной стопки в соответствующую кварталу ячейку на планшете мафиози.



Замените в этом квартале жетон угрозы жетоном силы мафиози, соответствующим значению силы на жетоне этого мафиози (указано на коричневом фоне). Уберите в коробку жетон угрозы.



Поместите мафиозный спикизи рядом с каждой свободной ячейкой для здания (если есть) в этом квартале.

- Игроки в порядке хода защищают свои здания от атак мафиози в этом квартале (см. «Защита от атак мафиози» ниже).

СИЛА МАФИОЗИ В ВОЙНЕ МАФИЙ

Когда в игре появляется новый мафиози, он атакует в своём квартале все здания игроков (даже неработающие). **Сила мафиози в войне мафий** — это сумма начальной силы мафиози (указана на коричневом фоне) и дополнительной силы (указана ниже на красном фоне).

Пример



В войне мафий этот мафиози атакует каждое здание игроков с силой 7 (начальная сила 6 и дополнительная — 1).

ЗАЩИТА ОТ АТАК МАФИОЗИ

Если в атакованном квартале находятся здания игроков, то в порядке хода участники решают, защищать или нет **каждое** из своих зданий в этом квартале.

Чтобы отразить нападение на ваше здание, необходимо, чтобы ваша сила защиты была равна силе мафиози или больше неё (см. «Защита здания» ниже).

Каждое ваше здание, которое вы смогли защитить, остаётся на поле (ничего не происходит). Если здание защитить не удалось, уберите его в коробку вместе с членом семьи, который его охранял (если есть). Если рядом с этим зданием была бочка, сбросьте её в общий запас (если это был ваш завод, сбросьте бочки со своего планшета). Теперь поместите мафиозный спикизи в освободившуюся ячейку для здания.

Если мафиози не смог поместить в атакованный квартал ни одного мафиозного спикизи (потому что нет свободных ячеек для зданий, а все игроки защитили свои здания), то он покидает Манхэттен — уберите в коробку жетон этого мафиози, а его жетон силы переверните лицевой стороной вниз.

Жетоны мафиози из прошлых актов остаются на планшете мафиози, даже если все их спикизи уже убрали с поля.

Если вы разыграли последний жетон угрозы, который лежал на поле, уберите в коробку все оставшиеся жетоны мафиози для текущего акта.

ЗАЩИТА ЗДАНИЯ

Начальная сила защиты ваших зданий — это уровень силы, отмеченный жёлтым маркером на вашем планшете кабинета (👤). Эту силу можно увеличить следующими способами:

- Вы можете сбросить в запас сколько угодно своих головорезов, чтобы за каждого прибавить 1 к силе защиты.
- Если у вас есть мафиози-сообщник, вы можете заплатить ему **один раз**, чтобы прибавить его силу к своей. Для этого заплатите в запас сумму, указанную слева на его жетоне.



Увеличивая силу защиты, вы применяете результат только для одного здания, которое защищаете прямо сейчас, а не для всех ваших зданий в этом квартале.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕЙ ВОЙНЕ МАФИЙ

Если это акт I, возьмите со шкалы времени стопку из 3 жетонов угрозы (2 жетона **при игре вдвоём**) и поместите их лицевой стороной вниз в указанные на них кварталы в коричневые ячейки. Если это акт II, повторите те же действия с оставшимися 4 жетонами угрозы (3 жетонами **при игре вдвоём**).



Предупреждение. С каждым актом сила мафиози, появляющихся на Манхэттене, возрастает. В войне мафий в акте I значение силы мафиози — от 6 до 8, в акте II — от 8 до 10, в акте III — от 10 до 12.

ЖЕТОН МАФИОЗИ



Прибавьте силу мафиози-сообщника к своей, когда он помогает вам атаковать или защищаться

Пример

Этого мафиози поместили с верха стопки жетонов мафиози в квартал 14 на соответствующем планшете. В квартале 14 на поле жетон угрозы заменили жетоном силы мафиози со значением «7» (этот жетон угрозы убрали в коробку). В войне мафий сила этого мафиози — 8 (7 + 1). Он атакует здания игроков в своём квартале.



В квартале 14 находятся спикизи **Фиолетового** игрока и казино **Синего** игрока.



Фиолетовый игрок в порядке хода первым решает — защищать своё здание или нет. Его начальная сила — 2, также на его планшете есть сообщник с силой 4 и 1 головорез.



Даже если он заплатит сообщнику 5\$ и сбросит головореза в запас, его сила защиты станет всего 7 (2 + 4 + 1). Он никак не может защитить свой спикизи, поэтому убирает его в коробку вместе с членом семьи, а в освободившуюся ячейку помещает мафиозный спикизи.



Теперь **Синий** игрок пытается отразить нападение. Его сила защиты — 4, у него есть 4 головореза, но нет мафиози-сообщника. Он решает защитить своё казино и сбрасывает всех 4 головорезов в запас. Теперь его сила защиты — 8 (4 + 4). Его казино остаётся на поле.



Поскольку в этот квартал поместили мафиозный спикизи, жетон атаковавшего мафиози остаётся на соответствующем планшете, а жетон его силы со значением «7» не переворачивают лицевой стороной вниз.



3.2. ПАТРУЛИРОВАНИЕ МАНХЭТТЕНА



Правоохранительные органы следили за соблюдением сухого закона. Они устраивали облавы на склады с виски, закрывали незаконные заводы, рубили топорами пивные бочки и выливали их содержимое в канализацию.

1. Уберите в коробку все жетоны патрулей с игрового поля. Вместо каждого из них поместите в ту же ячейку 1 полицейского.
2. Если это акт I или II, возьмите со шкалы времени стопку из 4 жетонов патрулей и поместите их лицевой стороной вниз в указанные на них кварталы — в ячейки полицейских.



3.3. КОНТРОЛЬ РАЙОНОВ

Лаки Лучано следил, чтобы каждый босс семьи получал справедливую долю от общего дохода, соразмерную своей преданности и плодотворности сделок.



Убедитесь, что все маркеры контроля (и мафией, и игроками) расположены на самых нижних делениях соответствующих шкал.

Начиная с квартала с наименьшим номером, определите, кто **контролирует** каждый из них:

- Квартал контролирует игрок, у которого в нём **наилучшее здание под охраной члена семьи** (см. схему приоритета зданий на с. 11). Неважно, есть ли в этом квартале полицейский. При ничьей все претенденты контролируют квартал.
- Если в квартале нет ни полицейских, ни членов семей (то есть все здания работающие), квартал контролирует игрок, у которого в нём наилучшее здание. При ничьей все претенденты контролируют квартал.
- Если в квартале ни у кого из игроков нет работающего здания и здесь находится хотя бы 1 мафиозный спикизи, этот квартал контролирует внешняя мафия (полицейские игнорируют мафиозные спикизи). Сдвиньте маркер контроля мафией (красного цвета) на 1 деление вверх по шкале контроля района, к которому относится этот квартал.
- В противном случае никто не контролирует квартал.

Примечание. Количество зданий игрока не имеет значения, учитывайте только его наилучшее работающее здание (см. «Золотое правило», с. 7).

Игрок, контролирующий квартал, сдвигает свой маркер контроля на 1 деление вверх по шкале района, к которому относится этот квартал.

Пример

Игроки уже определили контроль в 11 кварталах и переходят к кварталу 12 (в Мидтауне). Здесь полицейский, 1 мафиозный спикизи и 1 казино **Желтого** игрока. Поскольку рядом с казино нет члена семьи, который охранял бы его от полицейского, оно не работает. Этот квартал контролирует внешняя мафия. Сдвиньте маркер контроля мафией на 1 деление вверх по шкале контроля Мидтауна.



Теперь игроки определяют контроль в Аптауне. В квартале 13 нет полицейского, у **Желтого** игрока 1 спикизи, а у **Зелёного** 1 ночной клуб. Оба здания работают, но ночной клуб приоритетнее спикизи, поэтому квартал контролирует **Зелёный** игрок.



Зелёный игрок сдвигает свой маркер на 1 деление вверх по шкале контроля Аптауна.

В квартале 14 у **Желтого** игрока 1 ночной клуб и 1 спикизи, а у **Синего** — 1 ночной клуб. Все 3 здания работают. Между **Желтым** и **Синим** ничья, поэтому они оба контролируют этот квартал. Помните, что количество зданий неважно, учитывается только наилучшее работающее здание каждого игрока. Сдвиньте жёлтый и синий маркеры на 1 деление вверх по шкале контроля Аптауна.



В квартале 15 нет полицейского, есть 2 мафиозных спикизи и 1 завод **Фиолетового** игрока. Завод работает, поэтому **Фиолетовый** контролирует этот квартал и сдвигает свой маркер на 1 деление вверх по шкале контроля Аптауна.



В квартале 16 есть полицейский и 1 мафиозный спикизи. У **Синего** игрока спикизи под охраной члена семьи, а у **Зелёного** — казино без охраны. Синий контролирует этот квартал, поскольку казино **Зелёного** не работает. **Синий** сдвигает свой маркер на 1 деление вверх по шкале контроля Аптауна.



ПРИОРИТЕТ ЗДАНИЙ ДЛЯ КОНТРОЛЯ КВАРТАЛА

Здание под охраной члена семьи → работающее казино → работающий ночной клуб → работающий спикизи → работающий завод → мафиозный спикизи.

Примечания:

- Количество зданий в квартале не имеет значения.
- Преимущество всегда у зданий под охраной члена семьи. При ничьей см. приоритет зданий на рис. справа.
- Полицейские игнорируют мафиозные спикизи.
- Помните **ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: НЕРАБОТАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ — ЭТО НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЗДАНИЕ** (с. 7).



Выплаты Лаки Лучано

За каждый район игроки могут получить деньги из запаса в свой сейф (за ширму) в зависимости от того, кто и сколько кварталов в нём контролирует. Когда вы определите, кто и насколько продвинулся по каждой из шкал района (включая внешнюю мафию), распределите выплаты между игроками по схеме рядом со шкалой. Игрок, чей маркер выше остальных, получает выплату за 1-е место (наибольшую сумму), игрок с маркером ниже — за 2-е и т. д.

Определяя положение, учитывайте маркер контроля мафией (красного цвета). Однако, если внешняя мафия получает выплату, ничего не происходит.

При ничьей претенденты получают наименьшую сумму среди тех, на которые претендуют (см. примеры ниже). Если вы не контролируете ни один квартал в этом районе (ваш маркер остался на самом нижнем делении), то вы не претендуете на выплату.

Примечание автора игры. Самый простой способ определить свою выплату — подсчитать, сколько маркеров контроля находятся на том же делении, что и ваш маркер (включая ваш маркер) и выше него. Отсчитайте это количество от верха схемы — это и есть ваша выплата.

Пример 1



У **Зелёного** игрока и внешней мафии ничья за контроль Мидтауна — им полагается выплата в размере 15 \$ (2 маркера выше всех). У **Желтого** и **Фиолетового** ничья за 2-е место, и каждый из них получает по 5 \$ (2 маркера выше них и 2 маркера на том же делении — итого 4 маркера, что соответствует 4-й с верха выплате на схеме).

Пример 2



В этом примере **Синий** игрок контролирует больше всего кварталов Аптауна и кладёт 45 \$ в свой сейф (за ширму). **Желтый**, **Зелёный** и **Фиолетовый** делят 2-е место и получают по 20 \$ (1 маркер выше них и 3 маркера на том же делении — итого 4 маркера, что соответствует 4-й с верха выплате на схеме).

ОСНОВНЫЕ БОНУСЫ И ДЕЙСТВИЯ

КАРТА СДЕЛКИ



В этом разделе приведено описание основных бонусов и действий, которые вы получаете, разыгрывая карту или отправляя капо «побеседовать» в локацию.



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ

Разыграйте из руки карту сделки в ячейку соответствующего типа на своём планшете. Четырёхцветный символ слева означает, что вы можете разыграть карту сделки любого типа, в противном случае будет указано, карту какого типа вы можете разыграть.

1. Если в этой ячейке уже есть карта сделки, сбросьте её — положите лицевой стороной вверх под низ колоды сделок соответствующего типа.
2. Вставьте новую карту через прорезь в соответствующую ячейку. Если это карта сделки с заводом, а в вашей ячейке завода есть бочки, переместите их на новую карту.
3. Получите бонус, указанный над пунктирной линией в левом верхнем углу этой карты.
4. Выполните действие, указанное под пунктирной линией в левом верхнем углу этой карты:
 - а. **Карта сделки с ВИП-комнатой:** выставьте охрану (см. с. 17).
 - б. **Карта сделки с заведениями:** продайте бочки в своих зданиях (см. с. 13).
 - в. **Карта сделки с заводом:** произведите бочки на своём заводе (см. с. 13).
 - г. **Карта сделки с автопарком:** погрузите и доставьте ваши бочки (см. с. 16).



ПОВЫСИТЕ УРОВЕНЬ СДЕЛКИ НА 1



Повышая уровень сделки на 1, сдвиньте на своём планшете соответствующий маркер сделки на 1 ячейку впра-

во. Чтобы повысить уровень сделки с 4-го до 5-го, необходимо сбросить из руки 1 карту сделки любого типа. Нельзя повысить уровень сделки выше 5-го. Каждый раз, повысив уровень сделки на 1, также увеличьте свою известность на 1.



ПОВЫСИТЕ УРОВЕНЬ СИЛЫ НА 1

Повышая уровень силы на 1, сдвиньте на своём планшете маркер силы на 1 ячейку вправо. Чтобы повысить уровень силы с 3-го до 4-го, необходимо сбросить из руки 1 любую карту сделки, а с 4-го до 5-го — сбросить 2 любые карты сделок. Нельзя повысить уровень силы выше 5-го.



Каждый раз, повысив уровень силы на 1, также увеличьте свою известность на 1.



УВЕЛИЧЬТЕ ИЗВЕСТНОСТЬ

Каждый раз, повысив уровень силы или одной из сделок на 1, немедленно сдвиньте свой маркер известности на 1 деление вверх по соответствующей шкале. Значение своей известности можно проверить в любое время: сложите уровни всех ваших сделок и силы — это и будет значение, на котором должен находиться ваш маркер известности.

Положение вашего маркера известности на шкале определяет, за какую сумму денег вы можете продавать бочки. Кроме того, достигнув определённого деления шкалы, вы получаете указанный бонус (например, члена семьи или карту подмоги + карту сделки).



СБРОСЬТЕ 1 ЛЮБУЮ КАРТУ СДЕЛКИ, ЧТОБЫ ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ СДЕЛКИ НА 1

Вы можете сбросить из руки 1 карту сделки любого типа, чтобы повысить уровень указанной сделки на 1. Тип сбрасываемой карты не обязательно должен совпадать с типом сделки, уровень которой вы повышаете. Если благодаря этому уровень сделки станет равным 5, вы всё равно должны сбросить дополнительную карту сделки.

Пример

Фиолетовый разыгрывает из руки карту сделки с автопарком. Благодаря бонусу в верхней части карты он повышает уровень сделки с автопарком на 1. Затем он сбрасывает ещё одну карту из руки, чтобы повторно повысить уровень сделки с автопарком и тем самым увеличить дальность каждого грузовика с 3 до 4.



СБРОСЬТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ

Вы можете сбрасывать карты сделок только из своей руки. Из ячеек планшета нельзя сбрасывать карты, их можно только заменить новыми. Сбрасывая карту сделки, положите её лицевой стороной вверх под низ колоды сделок соответствующего типа.



ВОЗЬМИТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ ЛЮБОГО ТИПА

Вы можете взять в руку карту с верха любой колоды сделок.



Произведите бочки

Чтобы вы могли выполнить это действие, на игровом поле **должен** быть ваш работающий завод (см. «Работающее здание», с. 7).

Поместите в ячейку завода на своём планшете столько бочек, сколько указано ниже маркера сделки с заводом (необязательно, чтобы в ячейке завода была карта). На планшете кабинета может быть сколько угодно бочек.



Продайте бочки

Продайте столько бочек, расположенных на поле рядом с вашими работающими зданиями (кроме завода), сколько указано ниже маркера сделки с заведениями (или меньше).

Сумма денег, за которую вы продаёте каждую бочку, зависит от вашей известности, а также от типа здания, в котором вы продаёте эту бочку.



На шкале известности найдите наивысшее деление с изображением бочек, которого достиг ваш маркер известности — это ваш **уровень цен**. Если вы продаёте бочку в спикизи, её стоимость — меньшая из двух указанных на делении. Если в ночном клубе или казино — большая. Вы не можете продавать бочки сразу с завода.

Сбросьте проданные бочки в запас. Деньги от продажи — это ваши **наличные** (положите их перед собой).

Пример



Синий игрок собирается продать 2 бочки. Его маркер известности достиг деления «12» на соответствующей шкале. Он получает 15 \$ за бочку, проданную в работающем спикизи и 20 \$ за бочку, проданную в работающем ночном клубе.

Синий игрок собирается продать 2 бочки. Его маркер известности достиг деления «12» на соответствующей шкале. Он получает 15 \$ за бочку, проданную в работающем спикизи и 20 \$ за бочку, проданную в работающем ночном клубе.



Наймите одного или нескольких головорезов

За каждого головореза, которого вы нанимаете, заплатите наименьшую стоимость, указанную в свободной ячейке головореза на вашем планшете (от 0 \$ до 5 \$). Поместите нанятого головореза из запаса в эту ячейку.



Наём этих 2 головорезов в сумме стоит 3 \$



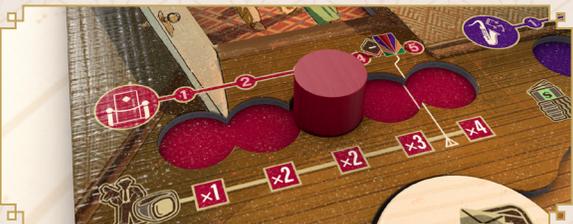
Получите 1 члена семьи

Каждый раз, получая нового члена семьи, немедленно выберите: поместить его в ваш кабинет или отправить в док.

А. Поместите члена семьи в кабинет



Поместите 1 члена семьи в свободную ячейку кабинета в центре своего планшета. В этих ячейках не может быть больше членов семьи, чем указано ниже маркера сделки с ВИП-комнатой.



Б. Отправьте члена семьи в док

Поместите 1 члена семьи в свободную ячейку любой из 3 шкал доков и получите бонус этой ячейки, указанный справа от ряда, в который вы его поместили.

Каждый раз, поместив нового члена семьи в любой док, вы **можете** немедленно переместить своих членов семьи из ячеек любых доков в любые другие свободные ячейки доков (за перемещение вы не получаете бонусов).



ЛОКАЦИИ

В каждой локации изображено от 1 до 3 осведомителей.



Вы можете отправить капо в ячейку осведомителя, если она ещё не занята другим капо. Исключение: локация «Ресторан» — сюда можно отправить сколько угодно капо. Вы можете отправлять капо к разным осведомителям в одной и той же локации.

Осведомитель в локации

Каждый осведомитель позволит выполнить несколько действий, когда вы отправите к нему своего капо.

Действия в рамках относятся ко всей локации, и вы можете выполнить их, отправив капо к любому из осведомителей в этой локации. **Остальные действия относятся к определённому осведомителю** — выполните их, отправив капо «побеседовать» с тем, кто изображён в ячейке с символом нужного действия.

Выполните действия выбранной ячейки сверху вниз. Однако порядок действий, расположенных в одном ряду, неважен.

Все действия выполняются по желанию, кроме действия в локации «Ресторан», выделенного красным цветом. Игрок, который отправил сюда капо, **должен** сбросить карту сделки, чтобы изменить порядок хода.



Действия локаций



Каждое действие обозначено одним или несколькими символами. Если вы встретите такие же символы на других компонентах (на картах сделок, на жетонах города и т. д.), найдите их описание на с. 14—20 и выполните точно так же.

Примечание автора игры. Обратите внимание: описание действий в разделах о локациях (с. 14—20) приведено в порядке, в котором, на мой взгляд, проще объяснять правила игры. На памятках игроков действия описаны в порядке, в котором они изображены на игровом поле.



БЮРО ПОДРЯДЧИКОВ

(3—4 ИГРОКА: 3 ОСВЕДОМИТЕЛЯ; 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)

Полицейские закрывают глаза на то и дело возникающие спикизи. Ведь их забота — пресекать продажу спиртного, а не закрывать увеселительные заведения...



ПОЛУЧИТЕ 1 ГРОССБУХ

Поместите 1 гроссбук из своего запаса в ячейку для гроссбухов на своём планшете кабинета. У вас может быть сколько угодно гроссбухов.



ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ СИЛЫ ИЛИ ЛЮБОЙ СДЕЛКИ НА 1

Повысьте на своём планшете уровень силы или одной из 4 сделок на 1. См. «Основные бонусы и действия» на с. 12.



ЗАБЕРИТЕ 1 КАРТУ ПОДМОГИ

Заберите одну карту подмоги из ряда и положите лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом (её можно будет разыграть только в начале своего хода). Пополните ряд: откройте новую карту с верха колоды подмоги. **Карты подмоги нельзя сбрасывать.**



ПОСТРОЙТЕ ЗАВОД ИЛИ СПИКИЗИ / ЗАХВАТИТЕ МАФИОЗНЫЙ СПИКИЗИ

Не более 2 раз выполните одно из указанных ниже действий —

А или Б (можно выполнить одно действие дважды или оба действия по 1 разу).

Перед каждым действием вы должны оплатить стоимость здания (указана на вашем планшете): если будете строить завод — 5\$, если спикизи — 3, 5 или 8\$.



А. ПОСТРОЙТЕ ЗАВОД ИЛИ СПИКИЗИ

1. Поместите оплаченный завод или спикизи в свободную ячейку для здания в любом квартале Манхэттена.
2. Заберите жетон города из этой ячейки (если есть) и поместите его на свой планшет.
3. Получите бонус, указанный на вашем планшете ниже ячейки, из которой вы только что взяли здание (см. обозначение символов на памятке игрока).



Примечание. Вы можете построить здание в квартале с полицейским, но оно не будет работать, пока вы не отправите своего члена семьи охранять это здание.

Пример 1



Синий игрок решает построить завод в квартале, где нет мафиози. Он платит 5\$, помещает завод в выбранную ячейку и забирает из неё жетон города. Наконец, он получает бонус (жетон влияния), указанный на его планшете, за то, что построил завод.

Б. ЗАХВАТИТЕ МАФИОЗНЫЙ СПИКИЗИ

Чтобы захватить мафиозный спикизи, ваша сила атаки должна превышать силу защиты этого спикизи. Ваша начальная сила атаки — это уровень вашей силы, отмеченный жёлтым маркером на вашем планшете. Её можно увеличить следующими способами:

- Вы можете сбросить в запас сколько угодно головорезов со своего планшета, чтобы за каждого прибавить 1 к силе атаки.
- Если у вас есть мафиози-сообщник, вы можете заплатить ему **один раз**, чтобы прибавить его силу к своей. Для этого заплатите сумму, указанную слева на его жетоне.



Примечание. Вы не можете захватывать мафиозные спикизи в квартале, с которым связан ваш мафиози-сообщник. Такой квартал отмечен на поле вашим маркером сообщника (см. «Комиссия», с. 17).

Сила защиты мафиозного спикизи — это значение на жетоне силы мафиози в том же квартале.

Если ваша сила атаки равна силе защиты или меньше неё, вы не можете выполнить это действие. **Если ваша сила больше**, вы захватили мафиозный спикизи — пройдите по порядку следующие шаги:

1. Поместите оплаченный завод или спикизи в ячейку для здания, а мафиозный спикизи сбросьте в запас.
2. Заберите жетон города из этой ячейки (если есть) и поместите его на свой планшет.
3. Получите бонус, указанный на вашем планшете ниже ячейки, из которой вы только что взяли здание (см. обозначение символов на памятке игрока).

В конце своего хода, если на вашем планшете больше 4 жетонов города, выберите, какие 4 оставить себе, а лишние поместите лицевой стороной вверх в любые ячейки (занятые или нет)



средней колонки на шкале жетонов города. Теперь эти жетоны может забрать любой игрок соответствующим действием.

Пример 2

Синий игрок хочет построить спикизи в квартале 4, но все ячейки здесь заняты мафиозными спикизи, и он решает сначала захватить один из них. Сила защиты мафиози в этом квартале — 6 (значение на жетоне силы мафиози). Чтобы захватить спикизи, Синему нужно набрать силу атаки 7 или больше. Его начальная сила — 2, и у него есть 1 головорез. Он сбрасывает головореза и платит сообщнику 5\$ — так сила атаки становится равной 7 (2 + 1 + 4). Синий успешно захватывает мафиозный спикизи.



СКИДКА НА РАСШИРЕНИЕ СПИКИЗИ

На планшете все ваши спикизи и завод объединены в 3 группы по 3 здания: в левой группе 3 спикизи, в средней — 2 спикизи и завод, в правой — 3 спикизи.



Как только вы впервые убрали с планшета все 3 здания одной группы, у вас появляется скидка на расширение спикизи до ночного клуба или казино. Скидка равна стоимости здания этой группы и действует до конца партии.

Если вы открыли несколько групп, скидка равна стоимости здания крайней правой из них. См. «Расширьте 1 спикизи до ночного клуба или казино» на с. 15.



БЮРО ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВА

(3—4 ИГРОКА: 3 ОСВЕДОМИТЕЛЯ; 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)

Открытие всё новых казино и клубов — вопиющая демонстрация продажности чиновников и вседозволенности мафии. Полиция смотрит на творящиеся в этих заведениях тёмные дела сквозь пальцы, держащие пачки денег.

У КАЖДОГО ИГРОКА МОЖЕТ БЫТЬ НЕ БОЛЕЕ 1 НОЧНОГО КЛУБА И 1 КАЗИНО В КАЖДОМ РАЙОНЕ МАНХЭТТЕНА.



ПОСТРОЙТЕ НОЧНОЙ КЛУБ ИЛИ КАЗИНО / РАСШИРЬТЕ СПИКИЗИ ДО НОЧНОГО КЛУБА ИЛИ КАЗИНО / ЗАХВАТИТЕ МАФИОЗНЫЙ СПИКИЗИ

Не более 2 раз выполните одно из указанных ниже действий — А, Б или В (можно выполнить одно действие дважды или 2 разных действия по 1 разу).

Перед каждым действием вы должны оплатить стоимость здания (указана на вашем планшете): если строите ночной клуб — 12\$, если казино — 17\$ и карту сделки из руки. Стоимость может быть меньше, если вы расширяете спикизи (см. «Скидка на расширение спикизи», с. 14).



А. ПОСТРОЙТЕ НОЧНОЙ КЛУБ ИЛИ КАЗИНО

1. Выберите свободную ячейку для здания в районе (Даунтауне, Мидтауне или Аптауне), где ещё нет вашего здания того типа, который вы хотите построить. Поместите оплаченный ночной клуб или казино в эту ячейку.
2. Заберите жетон города из этой ячейки (если есть) и поместите его на свой планшет.
3. Получите бонус, указанный на вашем планшете ниже ячейки, из которой вы только что взяли здание (см. обозначение символов на памятке игрока).

Б. РАСШИРЬТЕ 1 СПИКИЗИ ДО НОЧНОГО КЛУБА ИЛИ КАЗИНО

1. Выберите один из своих спикизи в районе, где ещё нет вашего здания того типа, до которого вы хотите расширяться. Замените этот спикизи оплаченным ночным клубом или казино со своего планшета. Уберите спикизи в коробку.
2. Получите бонус, указанный ниже ячейки здания, которое вы только что построили (если есть).



Если вы уже открыли хотя бы одну из **групп зданий** на своём планшете, то при расширении спикизи получите скидку, равную стоимости здания крайней правой из открытых групп — 3, 5 или 8 \$ (используйте большее значение).

В. ЗАХВАТИТЕ МАФИОЗНЫЙ СПИКИЗИ

Следуйте правилам, указанным на с. 14. Отличие этого действия в том, что вы заменяете мафиозный спикизи оплаченным ночным клубом или казино со своего планшета.



Примечание. Вы можете построить здание в квартале с полицейским, но оно не будет работать, пока вы не отправите своего члена семьи охранять это здание.



Напоминание. В конце каждого раунда, в котором любой игрок изменил порядок хода, вы получаете 3 \$ (5 \$ при игре вдвоём) наличными за каждое ваше работающее казино.



В конце своего хода, если на вашем планшете больше 4 жетонов города, выберите, какие 4 оставить себе, а лишние поместите лицевой стороной вверх на игровое поле (см. с. 14).



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ ЛЮБОГО ТИПА

См. «Разыграйте 1 карту сделки» на с. 12.



ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ СИЛЫ ИЛИ ЛЮБОЙ СДЕЛКИ НА 1

Повысьте на своём планшете уровень силы или одной из 4 сделок на 1. См. «Основные бонусы и действия» на с. 12.



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ С ЗАВЕДЕНИЯМИ

Разыграйте из руки 1 карту сделки с заведениями (см. «Разыграйте 1 карту сделки», с. 12).

Пример

Первым действием **Фиолетовый** игрок решает захватить мафиозный спикизи в квартале 5. Сила защиты этого спикизи — 5, и для успешного захвата нужна сила атаки 6 или больше. Сейчас сила **Фиоле-**

тового — 4, но у него есть 2 головореза и сообщник. Он может заплатить сообщнику за помощь, но решает сбросить 2 головорезов — теперь сила атаки равна 6 (достаточно для захвата). Он заменяет мафиозный спикизи своим казино, но должен заплатить 17\$ и сбросить 1 карту сделки. **Фиолетовому** не хватает наличных — их осталось всего 10\$. Тогда он сбрасывает ещё 14\$ из сейфа (ровно в 2 раза больше необходимой суммы) и покрывает стоимость казино. Наконец, он забирает из ячейки для здания жетон города. Строительство казино не приносит мгновенных бонусов.



Вторым действием **Фиолетовый** игрок хочет расширить свой спикизи в Аптауне до ночного клуба, однако у него уже есть ночной клуб в этом районе — в квартале 16. Тогда **Фиолетовый** решает расширить свой спикизи в квартале 7 в Мидтауне. Он уже открыл среднюю группу зданий, поэтому получает скидку в 5\$. Стоимость расширения до ночного клуба со скидкой — 7\$, однако наличных больше нет, и из сейфа (из-за ширмы) ему приходится потратить 14\$, чтобы покрыть расходы. Затем он заменяет спикизи ночным клубом и получает бонус за строительство клуба.



Фиолетовый игрок уже построил ночной клуб в Аптауне, поэтому строит в Мидтауне.



ГАРАЖ

(3—4 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ: 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)

Под покровом ночи царит бутлегерство — захватывающая ода жадности и хитрости, а полицейские сознательно хранят молчание.



ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ СИЛЫ ИЛИ ЛЮБОЙ СДЕЛКИ НА 1

Повысьте на своём планшете уровень силы или одной из 4 сделок на 1. См. «Основные бонусы и действия» на с. 12.



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ С АВТОПАРКОМ И ПОЛУЧИТЕ +2 К ДАЛЬНОСТИ ГРУЗОВИКОВ

Разыграйте из руки 1 карту сделки с автопарком (см. «Разыграйте 1 карту сделки», с. 12). Выполняя с этой карты действие «Погрузите и доставьте бочки» (см. ниже), вы получаете бонус для каждого грузовика: +2 к дальности.



ПОГРУЗИТЕ И ДОСТАВЬТЕ БОЧКИ

Используйте ваши грузовики, чтобы погрузить бочки и доставлять их к вашим работающим зданиям для продажи. Бочки можно погрузить у вашего работающего завода или купить с бутлегерских кораблей в портах. Каждый грузовик вмещает не более 2 бочек и может доставить их только к работающему зданию, рядом с которым нет бочки. Нельзя доставлять бочки на завод.

КАК ПЕРЕМЕЩАТЬ ГРУЗОВИКИ

- Вы начинаете игру с одним грузовиком. Как только вы сдвинете маркер сделки с автопарком на уровень 3, вы получите второй грузовик (возьмите его со своего планшета).
- **Каждый ваш грузовик** можно поместить из запаса в любой квартал Манхэттена, и это не тратит очки движения. Если вы поместили грузовик на поле, он не покинет его до конца партии.
- У **каждого вашего грузовика** столько очков движения, сколько составляет его дальность. Если у вас 2 грузовика, рекомендуем сначала потратить очки движения одного грузовика, прежде чем перемещать другой.

Начальная дальность **каждого вашего грузовика** — это уровень вашей сделки с автопарком. Некоторые бонусы увеличивают дальность:

- +2 к дальности, если, выполняя это действие, вы разыграли карту сделки с таким бонусом.
- +2 к дальности, если ваш капо «беседует» с осведомителем в левой ячейке гаража.

Каждый грузовик тратит **1 очко движения**, чтобы переместиться в любой соседний квартал (с которым есть общая граница). Нельзя перемещать грузовик по диагонали. Грузовик не может перемещаться через Центральный парк — квартал 13 не соседствует с кварталом 14, а квартал 15 — с кварталом 16.

При игре вдвоём грузовики могут въезжать в перекрытые кварталы и выезжать из них по обычным правилам.

Перемещайте свой грузовик, пока не потратите все его очки движения (или меньше).

КАК ПОГРУЗИТЬ БОЧКИ НА ГРУЗОВИК

- Погрузить бочки можно с завода или с кораблей во время движения грузовика (это не тратит очки движения).
- Если ваш грузовик в квартале с вашим работающим заводом, вы можете поместить на этот грузовик не более 2 бочек со своего планшета.
- Если ваш грузовик в квартале с бутлегерским кораблём, вы можете купить с него одну или несколько бочек, пока на грузовике есть место. За каждую бочку заплатите сумму, указанную ниже крайней правой бочки на шкале соответствующего корабля (на планшете кораблей). Поместите эту бочку на свой грузовик. Если на этом корабле нет бочек, заплатите сумму, указанную ниже крайней левой свободной ячейки для бочки, и поместите на грузовик бочку из запаса.
- После того как вы купили с корабля бочки, переместите его в ближайший по часовой стрелке свободный порт.



КАК ДОСТАВИТЬ БОЧКИ НА ГРУЗОВИКЕ

- Доставлять бочки в кварталы, чтобы выставлять их у зданий, можно во время движения грузовика (выставление бочек не тратит очки движения).
- Если ваш грузовик в квартале с вашим работающим зданием (кроме завода), рядом с которым нет бочки, вы можете выставить бочку из грузовика к этому зданию. Рядом с каждым зданием может быть только 1 бочка. Вы можете завершить перемещение грузовика, даже если на нём ещё остались бочки. Нельзя доставлять бочки на завод.

Пример 1

Грузовик **Жёлтого** игрока в квартале 16. В порту этого квартала стоит оранжевый корабль. **Жёлтый** покупает с корабля 2 бочки — за 5\$ и за 6\$. Корабль перемещается в следующий свободный порт — в квартал 6.

Поскольку этот грузовик уже находится в квартале с работающим казино, **Жёлтый** игрок решает доставить в него 1 бочку (это не тратит очки движения). Однако игрок не может доставить бочку в свой ночной клуб, так как тот не работает (в квартале полицейский, а ночной клуб не под охраной).

Дальность грузовиков **Жёлтого** игрока — 4 (2 за 1-й уровень сделки с автопарком и ещё 2 — бонус разыгранной карты сделки). Он тратит 3 очка движения, чтобы переместить грузовик в квартал 10 и доставить бочку в работающий спикизи. Последнее очко движения он не использует.



Пример 2

Дальность каждого из грузовиков **Фиолетового** игрока — 5 (3 за 3-й уровень сделки с автопарком и ещё 2 — бонус осведомителя в левой ячейке гаража). Один грузовик **Фиолетового** игрока в квартале 8 — там же, где и его завод. Он перемещает второй грузовик со своего планшета в тот же квартал.



На его заводе **1** 4 бочки (они расположены в ячейке завода на его планшете), он погружает по 2 бочки на каждый из грузовиков. Затем перемещает первый грузовик в квартал 4 и доставляет по 1 бочке в работающие спикизи и казино **2**, поскольку там нет бочек.

За 2-е очко движения он перемещает пустой грузовик в квартал 7 и покупает 2 бочки с серого корабля **3**, который затем сразу же перемещается в следующий свободный порт — в квартал 13.

Теперь **Фиолетовый** перемещает тот же грузовик в квартал 9, чтобы доставить бочку в работающий спикизи **4**, а затем в квартал 5, чтобы доставить вторую бочку в работающий ночной клуб **5**.



Второй грузовик за 4 очка движения игрок перемещает в квартал 15 и доставляет по 1 бочке в каждый из своих спикизи **6**.

Оставшиеся 1 очко движения он тратит, чтобы вернуть грузовик в квартал 13 и купить на будущее ещё 2 бочки с серого корабля **7**, который только что сюда переместился после предыдущей покупки.



МЭРИЯ

(3—4 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ; 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)

Карманы чиновников тяжелеют от взяток каждый раз, когда преступный мир принимает свои законы за закрытыми дверями.



ПОЛУЧИТЕ 1 ЧЛЕНА СЕМЬИ

См. «Получите 1 члена семьи» на с. 13.



НАЙМИТЕ ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ГОЛОВОРЕЗОВ

См. «Наймите одного или нескольких головорезов» на с. 13.



ПОЛУЧИТЕ 1 ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ

Возьмите из общего запаса 1 жетон влияния и поместите его рядом со своим планшетом.



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ С ВИП-КОМНАТОЙ

Разыграйте из руки 1 карту сделки с ВИП-комнатой (см. «Разыграйте 1 карту сделки», с. 12).



ВЫСТАВЬТЕ ОХРАНУ

Непросто вести бизнес в условиях постоянных проверок. Используйте всё своё влияние, чтобы отправлять надёжных людей охранять ваши здания от полиции.

- Если у вас достаточно влияния (см. ниже), вы можете отправить **одного или нескольких членов семьи** со своего планшета охранять свои здания на Манхэттене.
- За каждого члена семьи, которого вы хотите отправить на охрану, у вас должно быть столько очков влияния, сколько указано на шкале порядка хода ниже вашего маркера (4 влияния, если ваш маркер в крайней левой колонке; 3, если в следующей колонке и т. д.). Например, если вы хотите отправить 2 членов семьи, а под вашим маркером — 3, то у вас должно быть 6 влияния.
- Определите, сколько у вас влияния — сложите все числа, изображённые в правом верхнем углу каждой карты сделки на вашем планшете. Эти карты сбрасывать не нужно — вы просто предъявляете влияние на них. Также вы можете сбросить сколько угодно жетонов влияния, чтобы за каждый из них увеличить влияние на 1 до конца этого действия. В следующий раз, выполняя это действие, вы сможете снова предъявлять очки влияния на своих картах сделок.

Отправляя своего члена семьи охранять здание, возьмите 1 любого члена семьи из ячейки своего кабинета и поместите в свободную ячейку рядом с вашим зданием на поле.

Обратите внимание: символ  на шкале порядка хода означает «стоимость» действия, на ваших картах сделок — ваше начальное влияние, а на жетоне влияния — 1 влияние, которое вы получите, если сбросите его.



В кабинете Жёлтого игрока 3 члена семьи, и он хочет отправить их охранять свои здания. За каждого члена семьи у него должно быть 2 очка влияния.



У Жёлтого игрока 4 очка влияния на картах сделок. Дополнительно он может сбросить 1 жетон влияния, лежащий рядом с его планшетом.



Он может отправить на охрану зданий только двух членов семьи и предъявляет 4 очка влияния. Ему не потребовалось сбрасывать свой жетон влияния.



КОМИССИЯ

(3—4 ИГРОКА: 3 ОСВЕДОМИТЕЛЯ; 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)

В тени города за ниточки преступного мира дёргает Комиссия под присмотром Лаки Лучано.



ЗАБЕРИТЕ 1 КАРТУ ПОДМОГИ

Заберите одну карту подмоги из ряда и положите лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом (её можно будет разыграть только в начале своего хода). Пополните ряд: откройте новую карту с верха колоды подмоги. **Карты подмоги нельзя сбрасывать.**



ПОВЫСЬТЕ УРОВЕНЬ СИЛЫ ИЛИ ЛЮБОЙ СДЕЛКИ НА 1

Повысьте на своём планшете уровень силы или одной из 4 сделок на 1. См. «Основные бонусы и действия» на с. 12.



ПОЛУЧИТЕ 1 ЧЛЕНА СЕМЬИ

См. «Получите 1 члена семьи» на с. 13.



НАЙМИТЕ МАФИОЗИ-СООБЩИКА

• Если у вас уже есть сообщник, сначала верните его городской стороной вверх на

планшет мафиози в ячейку квартала, отмеченного на игровом поле вашим маркером сообщника. Сам маркер сообщника верните на свой планшет.

- Выберите жетон мафиози на соответствующем планшете и поместите свой маркер сообщника в его квартал на игровом поле.
- Переверните выбранный жетон мафиози на сторону сообщника и поместите в соответствующую ячейку на своём планшете.
- У каждого мафиози с буквой **А**, **В** или **С** есть бонус, который получит сотрудничающий с ним игрок. Бонусы бывают 3 типов — мгновенные, постоянные и однократные. Если на взятом жетоне мгновенный бонус, немедленно получите его.



НАЙМИТЕ ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ ГОЛОВОРЕЗОВ

См. «Наймите одного или нескольких головорезов» на с. 13.



«Честь среди воров». Вы не можете захватывать мафиозные спикизи в квартале своего сообщника. Такой квартал отмечен на поле вашим маркером сообщника.



ДОКИ

(3—4 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ: 2 ИГРОКА: 1 ОСВЕДОМИТЕЛЬ)

Члены мафиозных семей, выжидая в засадах, устраивают безжалостные набеги на бутлегерские корабли, чтобы изъять заветные бочки и рецепты на алкоголь.



РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ С ЗАВОДОМ

Разыграйте из руки 1 карту сделки с заводом (см. «Разыграйте 1 карту сделки», с. 12).



ПОЛУЧИТЕ 1 ГОЛОВОРЕЗА БЕСПЛАТНО

Не тратя деньги, поместите 1 головореза из запаса в свободную ячейку головореза с наименьшей стоимостью.



АТАКУЙТЕ БУТЛЕГЕРСКИЙ КОРАБЛЬ

Выберите, какой бутлегерский корабль вы хотите атаковать.



Хотя бы 1 ваш член семьи должен быть на шкале того дока, где находится этот корабль. Такая шкала дока называется **подходящей**.



Найдите на планшете кораблей шкалу выбранного бутлегерского корабля. Сила защиты корабля — наибольшее значение среди ячеек, не закрытых бочкой.

Чтобы атаковать корабль, ваша сила атаки должна **превысить** силу защиты корабля. В противном случае вы не можете его атаковать.



Ваша сила атаки — это ваша начальная сила на планшете кабинета, **умноженная** на количество ваших членов семьи, расположенных на подходящей шкале дока.



Вы можете временно нанять сколько угодно членов семей соперников, если их фигурки на подходящей шкале дока. Для этого заплатите за каждого члена семьи по 1 \$ **владельцу фигурки** (владелец получает эти деньги в виде **наличных**). Соперники не могут от этого отказаться. На время атаки считайте нанятых членов семей своими.



Наконец, вы можете сбросить в запас сколько угодно своих головорезов, чтобы за каждого прибавить 1 к **итоговому значению** атаки.



Примечание. При нападении на бутлегерский корабль нельзя прибавлять силу своего мафиози-сообщника.

Вы не станете привлекать внешнюю мафию к ограблению их же бутлегерских кораблей.

ПРИ УСПЕШНОЙ АТАКЕ



Получите столько наличных, сколько указано на жетоне ящика справа от шкалы атакованного корабля (см. обозначение символов на с. 22). Переверните жетон и поместите рядом со своим планшетом — до конца игры вы получаете указанный на нём постоянный бонус.

Возьмите новый жетон ящика с верха соответствующей стопки и выложите в освободившуюся ячейку лицевой стороной вверх.



Заберите крайнюю правую бочку со шкалы атакованного корабля (если на шкале её нет, то получите 1 бочку из запаса) и поместите рядом с любым вашим **работающим зданием** без бочки (в любом квартале Манхэттена). Если у вас есть **работающий завод**, то вместо этого вы можете поместить бочку в ячейку завода на своём планшете. Если у вас нет ни того, ни другого, сбросьте бочку в запас.



Заберите 1 своего члена семьи со шкалы дока атакованного корабля и поместите в свободную ячейку для члена семьи на своём планшете. Если это превысит предел, отмеченный маркером сделки с ВИП-комнатой, сбросьте этого члена семьи в свой запас (*его только что подстрелили, и он упал в реку*).



Переместите атакованный корабль в ближайший по часовой стрелке свободный порт.

Пример

У **Синего** игрока в доке Даунтауна 1 член семьи, а у **Фиолетового** — 2. Бирюзовый бутлегерский корабль как раз пришвартован в порту Даунтауна.



Синий игрок платит 2 \$ **Фиолетовому** и сбрасывает 1 головореза, чтобы увеличить силу до 13. Атака успешна.



Синий перемещает крайнюю правую бочку к одному из своих работающих зданий и забирает жетон ящика. Этот жетон приносит деньги за уровень сделки с автостоянкой. У **Синего** 3-й уровень, поэтому он получает 15 \$ наличными. Игрок помещает лицевой стороной вниз жетон ящика рядом со своим планшетом — постоянный бонус увеличивает дальность его грузовиков на 1 до конца партии.



Теперь **Синий** игрок перемещает своего члена семьи из подходящего дока на свой планшет. Однако, поскольку в кабинете нет места для этого члена семьи, игрок сбрасывает его в свой запас.

«Говорят, несчастный случай — он утонул в реке Гудзон».



Наконец, корабль перемещается в следующий свободный порт.



РЕСТОРАН

(В ЭТУ ЛОКАЦИЮ МОЖНО ОТПРАВИТЬ СКОЛЬКО УГОДНО КАПО)

В самом сердце города располагается любимый ресторан мафиозных боссов — место интриг, где заключают тайные сделки и решают, как расправиться с врагами. Здесь подделывают бухгалтерию и получают прибыль от азартных игр.



ИЗМЕНИТЕ ПОРЯДОК ХОДА НА СЛЕДУЮЩИЙ РАУНД

Отправив капо в ресторан, вы **должны** выполнить это действие. Следовательно, если у вас нет карты сделки, которую можно сбросить, вы не можете отправить капо в эту локацию.



Сбросьте из руки 1 карту сделки любого типа (см. «Сбросьте 1 карту сделки», с. 12).



Сдвиньте свой маркер порядка хода в любую **свободную** ячейку в нижнем ряду соответствующей шкалы (можно в ячейку той же позиции).



Немедленно меняется количество очков влияния, необходимое вам, чтобы отправить членов семьи охранять ваши здания (см. «Выставьте охрану», с. 17). Однако до конца текущего раунда действует порядок хода игроков, который был в начале раунда.

Если вы выбрали 3-ю или 4-ю ячейку (2-ю **при игре вдвоём**), сбросьте из руки ещё 1 карту сделки любого типа. Если у вас нет карты сделки, которую можно сбросить, вы не можете выбрать **ячейку со стоимостью**.

Если у вас нет карт сделок, а все свободные ячейки порядка хода требуют сбросить карту, вы не можете отправить капо в ресторан.

Примечание. При игре **втроем** не используйте 4-ю ячейку верхнего и нижнего ряда.

Если хотя бы один маркер порядка хода сдвинули в нижний ряд шкалы (даже на ту же позицию), в конце текущего раунда **изменится порядок хода**, а все работающие казино принесут деньги. См. «Изменение порядка хода» на с. 8.

Выполните 2 разных действия

Выполните 2 **разных** действия в любом порядке:

- Разыграйте 1 карту сделки любого типа.
- Разыграйте не более 2 жетонов города.
- Подправьте не более 3 гроссбухов.



А. РАЗЫГРАЙТЕ 1 КАРТУ СДЕЛКИ ЛЮБОГО ТИПА

См. «Разыграйте 1 карту сделки» на с. 12.



Б. РАЗЫГРАЙТЕ НЕ БОЛЕЕ 2 ЖЕТОНОВ ГОРОДА

Получите бонусы и/или выполните действия не более 2 жетонов города, лежащих в соответствующих ячейках вашего планшета (см. обозначение символов на памятке игрока). Если, разыграв жетон города, вы получили другой жетон города, вы можете разыграть его, соблюдая правила. В конце своего хода поместите разыгранные жетоны лицевой стороной вверх в любые ячейки (занятые или нет) **средней** колонки на шкале жетонов города. Теперь эти жетоны может забрать любой игрок соответствующим действием.



В. ПОДПРАВЬТЕ НЕ БОЛЕЕ 3 ГРОССБУХОВ

«Подправить гроссбук» означает **изменить финансовую отчётность, чтобы уклониться от налогов**.

Переместите не более 3 гроссбухов, лежащих в соответствующей ячейке вашего планшета, в ячейки для подправленных гроссбухов на поле. Это приносит деньги в сейф (за ширму), а иногда мгновенный бонус.

Для каждого гроссбуха:

1. Выберите свободную ячейку для гроссбуха в любой из 5 областей игрового поля — в доках, мэрии, Центральном парке, на шкале известности или у жетонов требований районов. Чтобы выбрать ячейку, вы должны соответствовать её **требованиям**.
2. Переместите гроссбук с вашего планшета в выбранную ячейку.
3. Получите бонус этой ячейки (если есть), а указанную рядом сумму денег поместите в свой сейф (за ширму).



ТРЕБОВАНИЯ ЯЧЕЕК ДЛЯ ПОДПРАВЛЕННЫХ ГРОССБУХОВ

Вы можете поместить несколько гроссбухов в ячейки одной области поля, но не можете поместить гроссбухи в ячейки с одинаковым требованием. См. подробное описание всех требований на с. 23.



3 уровня требований доков. У вас должно быть хотя бы столько жетонов ящиков, сколько указано (1/2/3 жетона).



3 уровня требований мэрии. Хотя бы одно ваше здание должно быть под охраной члена семьи в указанном количестве кварталов (в 3/5/7 кварталах).



5 требований Центрального парка. Вы должны соответствовать условиям, указанным на жетоне требований Центрального парка.



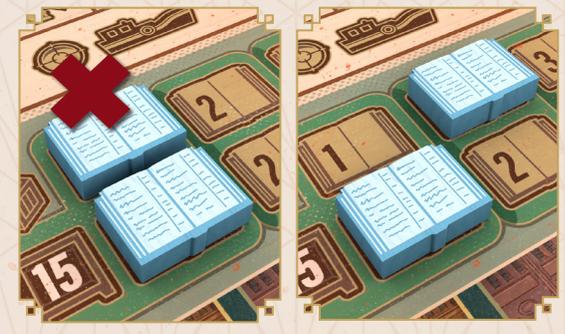
3 уровня требований на шкале известности. Ваш маркер известности должен достичь определённого деления на шкале известности (деления 10/15/22).



3 требования районов. Вы должны соответствовать условиям, указанным на жетон требований района.

Пример

Синий игрок хотел бы снова поместить гроссбук в ячейку с требованием «1 жетон ящика», но не может — нельзя помещать гроссбухи в ячейки с одинаковым требованием. Однако он может поместить его в ячейку с требованием «2 жетона ящика», если у него есть хотя бы 2 таких жетона.





ПАРК

(3—4 ИГРОКА: 3 ОСВЕДОМИТЕЛЯ; 2 ИГРОКА: 2 ОСВЕДОМИТЕЛЯ)



ПОМЕНИЙТЕ МЕСТАМИ КАПО

Поместив своего капо в любую ячейку парка (они не отличаются друг от друга), поменяйте его местами с капо соперника, «беседующим» с осведомителем в любой другой локации. Капо соперника теперь в парке, а ваш капо — в ячейке другой локации.

Игрок, капо которого вы переместили, немедленно выбирает один из 3 бонусов парка: получить 1 жетон влияния, 1 жетон города или 1 гроссбух.

Выполните действия осведомителя, с которым теперь «беседует» ваш капо.

Соперник, капо которого вы переместили, выбирает бонус парка прежде, чем вы выполните действие новой локации:



А. ПОЛУЧИТЕ 1 ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ

Возьмите из общего запаса 1 жетон влияния и поместите его рядом со своим планшетом.



Б. ПОЛУЧИТЕ 1 ГРОССБУХ

Поместите 1 гроссбух из своего запаса в ячейку для гроссбухов на своём планшете. У вас может быть сколько угодно гроссбухов.



В. ЗАБЕРИТЕ 1 ЖЕТОН ГОРОДА

Заберите 1 любой доступный жетон города со шкалы на игровом поле и поместите в соответствующую ячейку на своём планшете. Жетон города считается **доступным**, если лежит лицевой стороной вверх в средней или правой колонке и не накрыт другим жетоном. Если вы забрали жетон из правой колонки, немедленно пополните её: поместите лицевой стороной вверх новый жетон из любой стопки в левой колонке. Забрав жетон из средней колонки, не пополняйте её.

В конце своего хода, если на вашем планшете больше 4 жетонов города, выберите, какие 4 оставить себе, а лишние поместите на игровое поле (см. с. 14).

4. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ РАУНД (1933 г.) (ТОЛЬКО В АКТЕ IV)

В этом раунде игроки только получают деньги по итогам партии. Победит тот, у кого больше всего денег. Чтобы определить своё итоговое количество денег, сложите:

- Ваши наличные деньги (💰) и деньги в сейфе (🔒).
- Деньги за ваши работающие здания (см. ниже).
- Деньги с ваших карт подмоги (см. ниже).

Получите деньги за каждое ваше работающее здание (в конце игры работают только здания **под охраной членов семьи**). Сумма денег зависит от типа здания:



Получите деньги, указанные на каждой вашей карте подмоги с уникальным типом бутылки. Другие карты с таким же типом бутылки ничего не приносят. Неважно, где лежит карта подмоги, — рядом с вашим планшетом или за ширмой.

ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, У КОТОРОГО БОЛЬШЕ ВСЕГО ДЕНЕГ.

При ничьей за первое место победителем становится претендент, у которого (проверяйте по порядку сверху вниз):

1. Больше зданий под охраной членов семьи.
2. Больше зданий на поле (под охраной или нет).
3. Больше гроссбухов на поле.
4. Больше членов семьи в игре: рядом со зданиями, на шкалах доков и/или на планшете кабинета.

Если ничья сохраняется, никто не победил. Сыграйте ещё одну партию.

5 ДЕКАБРЯ 1933 ГОДА

В этот день утвердили 21-ю поправку — она отменила 18-ю поправку, и это сняло общенациональный запрет на производство, продажу и перевозку алкоголя. Так завершилась эпоха сухого закона.



Пример

К концу партии Синий игрок накопил 50\$ наличными и 220\$ в сейфе — итого 270\$. На поле 3 его спикизи, но деньги приносят только 2 из них (третье не работает, т. к. не охраняется от полицейского) — это ещё 20\$. Кроме того, он владеет заводом (20\$), казино (20\$) и двумя ночными клубами (30\$) — все эти здания охраняются. Также у Синего игрока 5 карт подмоги, но только 4 разных типа бутылок, что приносит 45\$. Итоговый счёт Синего — 405\$.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

КАК ЗАРАБОТАТЬ ДЕНЬГИ

На протяжении игры вы храните деньги либо перед собой (это ваши наличные), либо за ширмой (это ваши деньги в сейфе).

Наличные вы можете тратить свободно и без каких-либо ограничений, в то время как деньги из сейфа нужно «отмывать» — тратить сумму в 2 раза больше, чем требуется. Тем не менее не бойтесь тратить деньги из сейфа, если это необходимо, — выгодные вложения окупятся позже.



НАЛИЧНЫЕ ДЕНЬГИ

- **Продажа алкоголя в заведениях.** Продавайте бочки в своих работающих зданиях.
- **Ограбление бутлегерских кораблей.** Атакуйте корабли и получайте деньги за жетоны ящиков (макс. 24 \$ / 25 \$), а позднее за продажу украденных бочек. Кроме того, соперники платят вам, когда используют ваших членов семьи, чтобы атаковать корабль.
- **Доход от казино.** В конце каждого раунда, в котором любой игрок изменил порядок хода, вы получаете 3 \$ (5 \$ **при игре вдвоём**) наличными за каждое ваше работающее казино.



ДЕНЬГИ В СЕЙФЕ (НЕОБХОДИМО «ОТМЫВАТЬ»)

- **Контроль районов.** Контролируйте как можно больше кварталов, чтобы получать выплаты Лаки Лучано.
- **Подправленные гроссбухи.** Соответствовать требованиям на поле — один из лучших способов получать деньги в игре.

Куда потратить деньги

- Стройте здания и расширяйте спикизи.
- Платите сообщнику, чтобы увеличить свою силу.
- Нанимайте головорезов.
- Покупайте бочки с бутлегерских кораблей.
- Нанимайте членов семей соперников, когда атакуете бутлегерские корабли.

КАК ПОВЫСИТЬ ИЗВЕСТНОСТЬ

Только повышая уровни ваших сделок и силы. Ваша известность — это всегда сумма уровней вашей силы и всех ваших сделок.

ОБРАТИТЕ ОСОБОЕ ВНИМАНИЕ НА СЛЕДУЮЩЕЕ:

- Убедитесь, что сможете защитить свои здания в войне мафий.
- Следите за тем, в каких кварталах Манхэттена появятся полицейские, ведь они появляются перед выплатами Лаки Лучано и могут повлиять на контроль кварталов.
- Помните: если в одном квартале у вас 2 или более здания, то в войне мафий вам нужно защищать каждое из них по отдельности.
- Чаще выгоднее захватывать слабые мафиозные спикизи и строить здания на их месте, чем застраивать кварталы, где мафиози ещё нет. Такие кварталы подвернутся атаке на более поздних этапах игры.
- Помните, что бочки всегда можно получить с бутлегерского корабля: просто купить или атаковать корабль и забрать силой. Вам совсем не обязательно строить завод. Покупка с кораблей — самый быстрый способ получить бочки на продажу, пусть и менее прибыльный, поскольку вы зарабатываете только на разнице в цене.
- Как можно раньше постройте ночные клубы и казино — продажа бочек в них приносит больше прибыли, а сами здания приоритетнее для контроля кварталов.

СПИКИЗИ

Вмещает 1 бочку. Вы можете продать её по меньшей цене, указанной на наивысшем достигнутом делении шкалы известности с изображением бочек. Спикази можно расширить до ночного клуба или казино (учитывайте скидку на расширение, см. с. 14).



НОЧНОЙ КЛУБ

Вмещает 1 бочку. Вы можете продать её по большей цене, указанной на наивысшем достигнутом делении шкалы известности с изображением бочек.



КАЗИНО

Вмещает 1 бочку. Вы можете продать её по большей цене, указанной на наивысшем достигнутом делении шкалы известности с изображением бочек. В конце раунда, в котором изменили порядок хода, казино приносит владельцу 3 \$ (5 \$ **при игре вдвоём**) наличными.



Золотое правило
НЕРАБОТАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ —
ЭТО НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЗДАНИЕ.



Каждый игрок может открыть только 1 ночной клуб и 1 казино в каждом районе Манхэттена.



Скидка на расширение спикизи
Открыв группу из 3 зданий на своём планшете, игрок получает постоянную скидку на расширение спикизи до ночного клуба или казино. Скидка равна стоимости здания крайней правой из открытых групп.



Отмывание денег
Выплаты Лаки Лучано и деньги за подправленные гроссбухи игрок кладёт в свой сейф. Если он тратит эти деньги, то должен их «отмывать» — тратить сумму в 2 раза больше, чем требуется.



Подправленные гроссбухи
Игрок может поместить несколько гроссбухов в ячейки одной области поля, но не может поместить гроссбухи в ячейки с одинаковым требованием.



Возможность заново построить завод

Этот вариант рекомендуется для начинающих игроков, поскольку упрощает партию. Если в войне мафий вы потеряли завод, не убирайте его в коробку, а верните на свой планшет — его можно снова построить по обычным правилам. Учитывайте, что вы можете потерять скидку на расширение спикизи, пока не постройте завод заново.

БОНУСЫ СООБЩИКОВ

Когда вы нанимаете сообщника, получите его мгновенный бонус (если есть) и поместите жетон стороной сообщника вверх на свой планшет.



Постоянный. В войне мафий этот сообщник бесплатно прибавляет 1 или 2 (как указано на жетоне) к вашей силе защиты.



Мгновенный. Поместите одного члена семьи на любую шкалу дока (и получите мгновенный бонус), а другого — в кабинет.



Постоянный. Пока этот сообщник у вас, вы получаете 2 постоянных очка влияния, когда выставляете охрану.



Постоянный. Если в войне мафий атакуют ваш завод, этот сообщник бесплатно отражает это нападение (даже если сила мафиози больше вашей силы защиты).



Мгновенный. Заберите 2 жетона города с соответствующей шкалы. Пополните её, как описано на с. 20.



Однократный. Один раз за игру, когда вы атакуете или защищаетесь, этот сообщник может помочь вам бесплатно. До использования бонуса храните жетон городской стороной вверх.



Постоянный. Когда вы атакуете бутлегерский корабль, этот сообщник бесплатно прибавляет 1 к вашей итоговой силе атаки.



Постоянный. Когда вы захватываете мафиозный спикизи, можете заплатить за помощь этого сообщника на 1 \$ меньше.

ЖЕТОНЫ ЯЩИКОВ

За жетоны ящиков вы получаете наличные (5\$). В верхней части жетона указано, какой бонус на его оборотной стороне. Бонусы на оборотных сторонах суммируются. Жетоны ящиков с символом позволяют нарушать **ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО** — они учитывают даже неработающие здания.



1. Получите 4 \$ за каждый grosсбух, который вы поместили на игровое поле. Макс. 24 \$.



3. Получите 6 \$ за каждого члена семьи на своём планшете.



5. Получите 5 \$ за каждый ваш уровень силы. Например, за 3-й уровень получите 15 \$.



2. Получите 5 \$ за каждый ваш уровень сделки с заведениями. Например, за 3-й уровень получите 15 \$.



4. Получите 3 \$ за каждого головореза на своём планшете.



6. Получите 3 \$ за каждую единицу силы вашего сообщника. Макс. 24 \$. Например, если сила сообщника — 4, получите 12 \$.



Каждый раз, продавая бочки, вы можете продать на 1 бочку больше.



Каждый раз, защищая своё здание в войне мафий, прибавляйте 1 к силе защиты.



Чтобы получать помощь от своего сообщника, платите ему на 2 \$ меньше.



7. Получите 4 \$ за каждый жетон города на своём планшете и рядом с ним (на жетонах ящиков).



9. Получите 5 \$ за каждый ваш уровень сделки с автопарком. Например, за 3-й уровень получите 15 \$.



11. Получите 1 \$ за каждую единицу вашей известности. Например, деление «9» приносит 9 \$.



8. Получите 3 \$ за каждую карту сделки у вас в руке. Макс. 24 \$.



10. Получите 5 \$ за каждую бочку рядом с вашими зданиями (кроме завода). Макс. 25 \$.



12. Получите 4 \$ за каждый уровень сделки или силы с самым высоким уровнем.



Предел жетонов города на вашем планшете увеличен на 1.



Каждый ваш грузовик навсегда получает +1 к дальности.



Каждый раз, отправляя члена семьи на шкалу дока, можете выбрать любой из 4 бонусов.



13. Получите 4 \$ за каждый ваш ночной клуб и казино на игровом поле (неважно, работающие или нет).



15. Получите 4 \$ за каждого вашего члена семьи, охраняющего здание. Макс. 24 \$.



17. Получите 4 \$ за каждого члена семьи (вашего и соперников; неважно, участвовали они в этой атаке или нет) в доке, где вы устроили эту засаду.



14. Получите 4 \$ за каждую вашу карту подмоги (неважно, за ширмой или нет). Макс. 24 \$.



16. Получите 5 \$ за каждый ваш уровень сделки с VIP-комнатой. Например, за 3-й уровень получите 15 \$.



18. Получите 5 \$ за каждый ваш уровень сделки с заводом. Например, за 3-й уровень получите 15 \$.



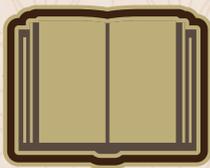
Каждый раз, захватывая мафиозный спикизи, прибавляйте 1 к силе атаки.



У вас 2 постоянных очка влияния, когда выставляете охрану.



Каждый раз, производя бочки, произведите на 1 бочку больше.



ТРЕБОВАНИЯ ЯЧЕЕК ДЛЯ ПОДПРАВЛЕННЫХ ГРОССБУХОВ

На игровом поле 5 областей, куда можно поместить гроссбух со своего планшета. Однако, чтобы занять ячейку, вы должны соответствовать её требованиям. Каждый игрок может поместить несколько гроссбухов в ячейки одной области поля, но не может в ячейке с одинаковым требованием. Поместив гроссбух в ячейку, немедленно получите её бонус (если есть). Деньги за подправленные гроссбухи кладите в сейф (за ширму).

1. Требования Центрального парка. При подготовке к игре убедитесь, что у этих жетонов на поле разные номера. Поместив сюда гроссбух, вы получаете 10\$ в свой сейф и указанный в ячейке бонус. Требования учитывают все кварталы Манхэттена. Жетоны требований Центрального парка с символом позволяют нарушать **ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО** — их требования учитывают даже неработающие здания. Для жетонов № 4 не нужно сбрасывать жетоны влияния, а для жетонов № 6 не нужно сбрасывать головорезы.



Жетоны А. В одной партии используются два жетона А.



Хотя бы 3 ваших члена семьи охраняют здания.



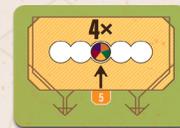
У вас хотя бы 1 ночной клуб с бочкой.



У вас хотя бы 3 любых здания с бочками (кроме завода).



Сумма очков влияния на всех ваших компонентах — 5 или больше.



Уровень 4 ваших сделок или хотя бы 3 ваших сделок и силы — 3 или больше.



У вас хотя бы 9 силы (ваша начальная сила + сила сообщника + ваши головорезы).



У вас хотя бы 1 казино с бочкой.



Жетоны В. В одной партии используются два жетона В.



В каждом районе у вас хотя бы 1 спикизи.



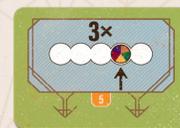
У вас хотя бы 2 ночных клуба с бочками.



В каждом районе у вас хотя бы 1 здание с бочкой (кроме завода).



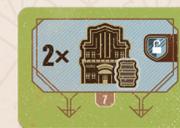
Сумма очков влияния на всех ваших компонентах — 7 или больше.



Уровень хотя бы 3 ваших сделок или хотя бы 2 ваших сделок и силы — 4 или больше.



У вас хотя бы 12 силы (ваша начальная сила + сила сообщника + ваши головорезы).



У вас хотя бы 2 казино с бочками.



Жетоны С. В партии используется только один жетон С.



На поле у вас хотя бы 5 спикизи.



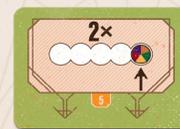
У вас 3 ночных клуба с бочками.



У вас хотя бы 4 любых здания с бочками (кроме завода).



Сумма очков влияния на всех ваших компонентах — 9 или больше.



Уровень хотя бы 2 ваших сделок или хотя бы 1 вашей сделки и силы — 5.



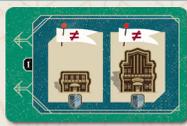
У вас хотя бы 15 силы (ваша начальная сила + сила сообщника + ваши головорезы).



У вас 3 казино с бочками.



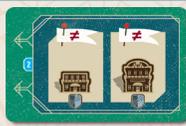
2. Требования районов. При подготовке к игре убедитесь, что у всех таких жетонов разные номера. Поместив сюда гроссбух, вы получаете 20\$ в свой сейф и указанный в ячейке бонус — повысьте уровень силы или любой сделки на 1. Требования учитывают только тот район, в котором расположен жетон. **Каждое указанное на жетоне здание должно быть под охраной члена семьи** ().



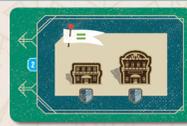
У вас 1 спикизи и 1 казино в разных кварталах этого района.



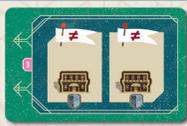
У вас 1 спикизи и 1 казино в одном квартале этого района.



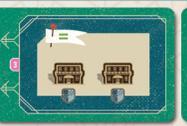
У вас 1 спикизи и 1 ночной клуб в разных кварталах этого района.



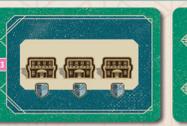
У вас 1 спикизи и 1 ночной клуб в одном квартале этого района.



У вас 2 спикизи в разных кварталах этого района.



У вас 2 спикизи в одном квартале этого района.



У вас 3 спикизи в любых кварталах этого района.

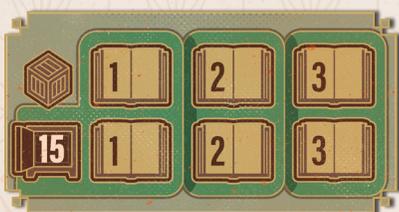


У вас 1 ночной клуб и 1 казино в одном квартале этого района.



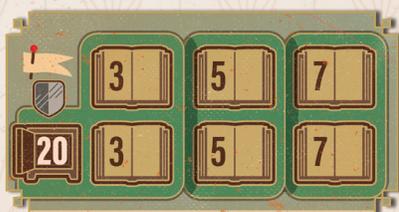
У вас 1 ночной клуб и 1 казино в разных кварталах этого района.

3. Требования доков. Каждый раз, поместив сюда гроссбух, вы получаете 15\$ в свой сейф.



У вас хотя бы 1, 2 или 3 жетона ящиков (как указано в ячейке).

4. Требования мэрии. Каждый раз, поместив сюда гроссбух, вы получаете 20\$ в свой сейф.



У вас не менее 1 охраняемого здания хотя бы в 3, 5 или 7 кварталах (как указано в ячейке).

5. Требования к уровню известности. Каждый раз, поместив сюда гроссбух, вы получаете 10\$, 15\$ или 20\$ в свой сейф (как указано рядом с ячейкой) в дополнение к бонусу.



Достигните деления «10», «15» или «22» на шкале известности.

КАРТЫ ПОДМОГИ

Получив карту подмоги, положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. В начале своего хода вы можете получить бонус одной из ваших карт подмоги, а затем убрать её за вашу ширму. Такую карту нельзя использовать снова. В конце игры каждая ваша карта подмоги (неважно, за ширмой или рядом с планшетом) с уникальным типом бутылки принесёт 5, 10 или 20 \$. **Карты подмоги нельзя сбрасывать.**



Получите 2 жетона влияния.

Возьмите 1 карту сделки с VIP-комнатой.

Возьмите 1 карту сделки с заведениями.

Возьмите 1 карту сделки с заводом.

Возьмите 1 карту сделки с автопарком.

Возьмите 1 карту сделки любого типа (см. с. 12).

Повысьте уровень силы или любой сделки на 1 (см. с. 12).

Получите бонус любой карты подмоги в ряду, но не забирайте её.

Заберите 1 жетон города (см. с. 20).

Получите 2 головорезов бесплатно (см. с. 18).

Получите 1 члена семьи (см. с. 13).



Расширьте 1 ваш спикизи, оплатив расширение по обычным правилам (см. с. 15).

Захватите 1 мафиозный спикизи, игнорируя его силу защиты (см. с. 14—15).

Заберите 1 карту подмоги (см. с. 17).

Погрузите и доставьте бочки (см. с. 16).

Произведите бочки (см. с. 13).

Продайте бочки (см. с. 13).

Получите 2 гроссбуха (см. с. 14).

Получите 5 \$ наличными.

Выставьте охрану (см. с. 17).

Получите 2 членов семьи (см. с. 13).

ЖЕТОНЫ ГОРОДА

Вы можете разыграть не более 2 жетонов города, когда отправляете капо в ресторан. В конце своего хода, если на вашем планшете больше 4 жетонов города, выберите, какие 4 оставить себе, а лишние поместите лицевой стороной вверх в любые ячейки (занятые или нет) средней колонки на шкале жетонов города. Теперь эти жетоны может забрать любой игрок соответствующим действием.



Возьмите 1 карту сделки с VIP-комнатой.

Возьмите 1 карту сделки с заведениями.

Возьмите 1 карту сделки с заводом.

Возьмите 1 карту сделки с автопарком.

Возьмите 1 карту сделки любого типа (см. с. 12).

Заберите 1 карту подмоги (см. с. 17).

Погрузите и доставьте бочки (см. с. 16).

Получите 1 гроссбух (см. с. 14).

Повысьте уровень силы или любой сделки на 1 (см. с. 12).



Произведите бочки (см. с. 13).



Продайте бочки (см. с. 13).



Постройте спикизи или захватите мафиозный спикизи (см. с. 14). Оплатите обычную стоимость.



Постройте ночной клуб, расширьтесь до него или захватите мафиозный клуб. Оплатите обычную стоимость.



Постройте казино, расширьтесь до него или захватите мафиозный казино. Оплатите обычную стоимость.



Получите 1 члена семьи (см. с. 13).



Получите 1 головореза бесплатно (см. с. 18).



Выставьте охрану (см. с. 17).



Получите 2 жетона влияния.