



LA COSA NOSTRA

Правила



Игровые компоненты

30 Карт гангстеров	3 Карты монополии	2 Планшета
34 Карт бизнесов	5 Кар боссов	4 Кубика
90 Карт дел	1 жетон первого игрока	25 жетонов
35 Карт влияния	140 Банкнот	1 Книга правил

La Cosa Nostra

Преступным миром Нью-Йорка правят «Коза Ностра». Их жадность безгранична: наркотики, проституция, мошенничество и коррупция - щупальца Коза Ностры проникают повсюду. Однако за кулисами, преступные кланы вовлечены в жестокую борьбу за власть, безжалостно стремясь к богатству.

Каждый игрок является боссом своей семьи стремящийся расширить свой бизнес и заработать как можно больше денег с помощью преступной деятельности. Команда **гангстеров** будет служить ему, выполняя **задания** и **нападая** на других боссов. Наибольшего успеха можно добиться благодаря **сотрудничеству** с другими игроками, но в этой игре может быть только один победитель. **Споры** и **распри** между семьями станут повседневным явлением.

La Cosa Nostra - это не товарищеская игра. Чтобы победить, нужно быть злым и коварным. Ваши противники будут постоянно пытаться сорвать ваши планы, и всегда есть риск, что ваши планы сорвутся. Хотя долгосрочное планирование выгодно, вам так-же необходимо сосредоточиться на краткосрочной тактике и быть гибким при заключении сделок с оппонентами. Дипломатия - важный фактор в игре. Вам придётся преодолевать один кризис за другим и определять, кто будет другом или врагом на протяжении всей партии. В этой игре вы будете угрожать своим противникам, вести переговоры с бывшими врагами, развивать союзы и постоянно ожидать предательства.

Карты

В игре есть несколько типов карт:

Карты дел и **карты влияния** ДОЛЖНЫ храниться в секрете от других игроков, пока они находятся в вашей руке. Карты с вашей руки нельзя обменивать или отдавать. Категорически запрещается показывать карты перед розыгрышем. Эти карты будут разыграны и сброшены, а затем перекуплены в начале каждого следующего раунда.

Карты дел не разыгрываются прямо с руки. Они должны быть назначены гангстерам на этапе планирования. С помощью этих карт вы можете либо зарабатывать деньги (💰 Прибыльная работа), либо атаковать других игроков (👊 Атака).

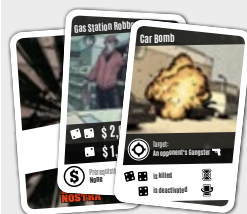
Карты влияния разыгрываются с вашей руки и выполняются мгновенно.

Карты гангстеров и **карты бизнеса** хранятся лицевой стороной вверх в игровой зоне каждого игрока и останутся у своих владельцев, если игрок не будет вынужден их сбросить из-за действий другого игрока.

Карты гангстеров используются для выполнения заданий. Количество пушек на карте обозначает силу гангстера. Гангстеров можно убить некоторыми картами дел.



Карты боссов



Карты дел



Карты влияния

Карты бизнеса необходимы для выполнения **💰 прибыльных работ**.

Они также увеличивают **доход** игрока. Чем больше у кого-то предприятий, тем больше он будет зарабатывать за каждый ход. Карты бизнеса состоят из **🏢 компаний** и **👤 бизнесменов**. Компании приносят больше прибыли, чем бизнесмены, но и стоят они дороже. С другой стороны, бизнесмены зарабатывают меньше денег, но обладают особыми способностями.

Дополнительные карты бизнеса и Гангстеров можно купить во время игры.

Подготовка к игре

- Поместите **планшеты** в центр стола, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- Разделите **карты дел** для каждого раунда (см. Нумерацию на обратной стороне), перемешайте их и положите лицевой стороной вниз на планшет.
- Рассортируйте и поместите **деньги** в середину стола.
- Положите три карты **«Монополии»** на второй планшет лицевой стороной вверх.
- Каждый игрок получает карты **влияния**: 1 осведомитель, 1 интриган и 1 помощник. Перетасуйте оставшиеся карты и положите их на планшет лицевой стороной вниз.
- **Свод правил** должен быть под рукой. Он содержит сводку символов на последней странице. Некоторые из этих символов будут использоваться в ходе игры, и игрокам, возможно, потребуется обращаться к ним.

Схема раскладки стола:



Карты гангстеров



Карты бизнеса



Стартовый набор карт влияния

Начало игры

• Каждый игрок выбирает одного **босса** и получает шесть **гангстеров** своего цвета.

• «**Стартовые гангстеры**» кладутся лицом вверх перед каждым игроком, остальные гангстеры кладутся лицевой стороной вниз под карту Босса (в произвольном порядке).

• Каждый игрок начинает со своим **стартовым бизнесом**:

Blundetto crime family (Жёлтый): 1 Ростовщик, 1 Коп, 1 МП компания

DiMaggio crime family (Зелёный): 1 Драгдилер, 1 Юрист, 1 Строит. фирма

Calmuti crime family (Красный): 1 Сутенёр, 1 Политик, 1 Гараж

LaServa crime family (Фиолетовый): 1 Сутенёр, 1 Ночной клуб

Caruso crime family (Синий): 1 Юрист, 1 Казино



(Так-же есть подсказка на обратной стороне карты босса!)

• Все остальные **Карты бизнеса** перемешиваются и кладутся на второй планшет лицевой стороной вниз. Первые четыре карты вытягиваются и кладутся лицом вверх на «рынок». **В начале игры должно быть четыре разных карты и не более 1 компании.**

- Дубликаты вешиваются обратно в колоду.

• Каждый игрок создаёт свою игровую зону.

• Каждый игрок **получает 2.000\$.**

• Любым удобным способом определяется первый игрок. Он получает **жетон стартового игрока.**

The play area:

Business cards are in the upper row. You can add more as the game progresses.



Gangster cards are in the lower row. You can add more as the game progresses.



Boss card (Underneath are the as-yet-unpurchased Gangster cards)



Deal markers



Banknotes

Keep your money on the table. If a player asks how much money you have, you must answer truthfully.

Hand cards

Job cards and Influence cards are held secretly in the player's hand.



Ход игры

Игра длится четыре раунда. Каждый раунд разделен на четыре этапа:

1. Этап добора карт

В начале каждого раунда игрокам раздаются **карты дел** и **карты влияния** (таблица справа). В каждом игровом раунде есть своя стопка карт, из которых раздаются карты.

Количество карт, которые раздаются каждому игроку, также указано на планшете!

Добор карт				
Игровой раунд	I	II	III	IV
Карты дел	4	4	5	5
Карты влияния	-	2	2	2

2. Этап планирования


Дела и **покупки планируются** по очереди (по часовой стрелке): каждый игрок назначает одну работу или покупку одному из своих гангстеров, пока все гангстеры на столе не будут задействованы.

3. Этап действий

Запланированные ранее работы или покупки должны быть выполнены. По порядку хода каждый игрок выполняет одно задание или покупку, пока не будут завершены все задания и покупки.

4. Этап выплат

Игроки получают **доход** от своих бизнесов а так-же могут нанять **одного нового гангстера**. В каждом новом игровом раунде карты дел становятся более мощными, прибыльными и агрессивными. После 4-го раунда игра заканчивается, и игрок с наибольшим количеством денег выигрывает.

Если одному игроку раздаются только  атакующие задания, то он может отказаться от карт. Если он это делает, все игроки возвращают свои карты, они перемешиваются и раздаются снова.

Этап планирования

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок назначает **дело** или **покупку** ОДНОМУ из своих гангстеров.

Дело:

Поместите одну из ваших **карт дел** лицевой стороной вниз на одну из ваших карт гангстеров, но держите символы оружия видимыми. Этот гангстер будет выполнять это **дело** во время фазы действий.

Покупка:

Вместо использования карты дела игрок может приказывать гангстеру купить **карту бизнеса**. Он берет одну из четырёх доступных карт бизнеса на **Рынке** и кладёт её **лицом вверх** на одного из своих Гангстеров. Таким образом, вы планируете приобрести этот бизнес на этапе действий. **Пока не нужно платить**. Рынок должен быть немедленно пополнен новой картой из стопки.

Таким образом, каждый игрок даёт задание одному из своих гангстеров на столе, пока ВСЕ они не будут задействованы.

Вы не можете пропустить ход, пока все ваши гангстеры не будут назначены на дело или покупку. Игроки сохраняют свои оставшиеся карты дел на следующий раунд игры.

На этапе планирования игрокам разрешается начать переговоры с другими игроками.

Задание:



Покупка:



Пример этапа планирования:

Двум гангстерам поручены дела, а один гангстер планирует приобрести бизнес.



Может показаться лишним, что игроки планируют только одну задачу за раз, но чем дольше длится игра, тем важнее будет порядок. Следя за другими игроками и наблюдая за ними, вы можете скорректировать свои собственные планы.

В игре на **5 игроков** это может занять много времени. Поэтому мы предлагаем разрешить игрокам поручать задания **двум гангстерам** в каждый свой ход (начиная со второго раунда).

Этап действий

Начиная с первого игрока, выполняются задания и покупки. Каждый игрок выбирает **одного** из своих гангстеров и выполняет задание или покупку. Когда все задания и покупки сделаны, этап действий завершён.

Можно отменить задание вместо его выполнения. Соответствующая карта сбрасывается. Вы можете отменить, как из-за отсутствия средств, так и по собственному желанию. Затем эта карта сбрасывается в конец стопки дел.

Если настала ваша очередь, вы **должны** выполнить (отменить) задание или покупку. Если у игрока по какой-либо причине не осталось заданий или покупки, он пропускает ход.

Покупка бизнеса

Игрок поднимает карту бизнеса с карты Гангстера и кладёт её лицевой стороной вверх в свою игровую зону. **Деньги за бизнес** выплачиваются в банк.

Важно: вы можете выбрать порядок выполнения ваших заданий.

Сначала можно выполнить дело, чтобы заработать немного денег, а затем использовать эти деньги для оплаты запланированного вами бизнеса.

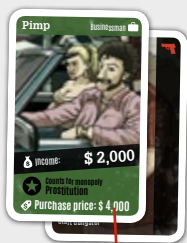
Выполнение работы

Активный игрок показывает карту задания, **бросает кости**, и получает **эффекты** карты. После того, как все эффекты разыграны, карта сбрасывается лицевой стороной вверх в **стопку карт дела** этого игрового раунда (обратно туда, откуда её изначально взяли - эта стопка больше не используется).

Броски кубиков

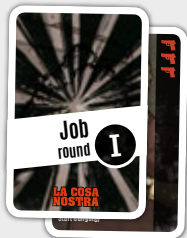
Вы должны бросить кубики, чтобы определить свой успех в выполняемом деле. Число на кубиках должно быть **равно или больше**, указанному на карте. Бросьте **столько кубиков, сколько пушек у Гангстера**, выполняющего Задание. Любой кубик, который достигает или превосходит указанное число, считается **успехом**. Если все кубики не сбрасываются, сбросьте дело без какого-либо эффекта.

Запланированная покупка:



Цена покупки

Запланированное дело:



Пример: Красный игрок поручил своему Гангстеру (З значка оружия) дело «Кража». Число на кубике, изображённое на карте дела, - 4. Красный игрок выбрасывает 1, 4 и 5. Два успеха позволяют ему украсть 5000 долларов у другого игрока. Если бы выпало 1, 2 и 5, он получил бы только 3000 долларов.



Атака

Атака это дело нацеленное на других игроков.

Они отмечены значком перекрестия. Цель Атаки указана рядом с символом перекрестия. Целью может быть противник, один из его бизнесменов или гангстеров. Эффекты показаны внизу карты.

До того, как карта откроется, активный игрок должен чётко указать цель Атаки. После того, как карта раскрыта, дальнейшие переговоры или обсуждения не ведутся. Прежде чем это будет сделано, вам разрешено вести переговоры, угрожать - и, конечно же, вам разрешено блефовать!



Прибыльная работа

Прибыльная работа это карты дел которые приносят **деньги**.

Выплаты, указанные на каждой карте, зависят от того, сколько кубиков было успешно брошено. Активный игрок получит соответствующую выплату из банка **сразу** после броска кубиков.

Прибыльная работа обычно имеет некоторые **предпосылки** в виде

Карт бизнеса, как указано на карте. Активный игрок должен иметь **доступ** к этим Картам бизнеса, владея ими или **используя карты других игроков**. Последнее называется «**заключением сделки**».

Например: для карты «Угон автомобиля» требуется гараж. Если игрок владеет карточкой «Гараж», он может выполнить Задание. Если он сам не владеет Гаражом, он может вести переговоры с другими игроками, владеющими Гаражом, чтобы использовать их бизнес для выполнения этой Работы.

Сделки

Остальные игроки, конечно же, захотят получить свою долю.

Не стесняйтесь вести переговоры.

Переговоры происходят **до того, как активный игрок откроет задание**, поэтому другие игроки **не знают точную выплату**. Активный игрок **может солгать**. Переговоры разрешено начинать на этапе планирования. Если соглашение достигнуто, активный игрок помещает один из своих **маркеров Сделки** на соответствующую **Карту бизнеса**. Этот маркер указывает, что бизнес можно использовать **один раз для одной Работы**.

Если задание выполняется во время фазы действия, активный игрок открывает карту. Если все предварительные условия были выполнены, игрок бросает кости. Если бросок успешен, игроку немедленно выплачиваются деньги из банка. Используемые маркеры сделок возвращаются владельцу.

Выполнение сделки обязательно. Вы можете предложить наличные, а также предложить взамен услуги своего бизнеса. Вы, конечно, можете давать обещания на будущее - но, как всегда, вы можете лгать! *Обещания могут быть нарушены.*

Цель атаки

Символ «Атака»

Число, которое нужно бросить

Эффект, за два успеха

Эффект, за один успех



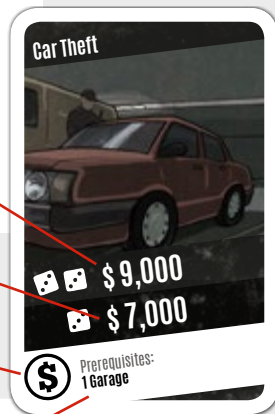
Есть некоторые карты дел, которые не являются ни атаккой, ни прибыльной работой.

Выплата при двух успехах

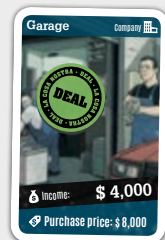
Выплата при одном успехе

Символ «прибыльной»

обязательное условие



Жетон сделки:



Но, как только маркер сделки размещён, он становится обязатель-

ным. Его нельзя забрать обратно. Самый безопасный способ - это оплата наличными! Сделки вроде «50:50, если работа будет успешной» или «я не буду атаковать вас в этом раунде» или аналогичные, конечно, возможны. Тем не менее словесные обещания можно нарушить.

Например: во время фазы планирования жёлтый игрок поручает одному из своих гангстеров дело «Инвестиционное мошенничество». Ему нужны юрист, и ростовщик, но у него есть только ростовщик. Он объявляет, что ему нужен юрист для работы. У зелёного игрока есть один. Жёлтый игрок предлагает долю в размере 3000 долларов. Зелёный игрок требует заранее 3000 долларов. Они договариваются заранее о 2000 долларов. Жёлтый игрок платит Зелёному игроку и кладёт один из своих маркеров сделки на юриста зелёного. Во время фазы действий жёлтый игрок выполняет задание, бросает 3, 4 и получает 9000 долларов из банка.

Сделки можно заключать в любое время: Вы можете вести переговоры до того момента, пока не выполните задание. Также распространённой практикой является заключение сделок на этапе планирования, до того, как планируется сама работа.

Карты бизнеса можно использовать для **других заданий в один ход. Нет ограничений** на количество маркеров сделок на **одной карте** бизнеса. В распоряжении каждого игрока есть пять маркеров сделки.

Установленный маркер остаётся на карте бизнеса, пока не будет использован. Он может даже оставаться там на несколько игровых раундов. Сделка будет отменена, если соответствующая карта бизнеса будет деактивирована. Владелец маркера сделки может добровольно забрать его в любое время. Может случиться так, что одна из Карт бизнеса «не работает» из-за атаки другого игрока (например, Вандализм). Любые соглашения, заключённые по этому Бизнесу, аннулируются.

Если игрок не может выполнить все требования, **задание отменяется и сбрасывается без эффекта.**

Подсказка - правильное планирование: Порядок, в котором ваши гангстеры выполняют свои задачи, важен. Можно выполнить Прибыльную работу (\$) которое даст вам деньги в первый ход, а затем использовать эти деньги для оплаты запланированной покупки во второй ход. Также возможно использовать этот недавно приобретённый бизнес для выполнения ещё одной прибыльной работы (\$) Однако большие планы, хоть и продуманные, имеют недостаток: они могут быть сорваны противниками...

Карты влияния

Карты влияния разыгрываются из **руки игрока**, их не нужно планировать. Когда и как в них можно играть, указано на карточках. После того, как карта сыграна, она сбрасывается в стопку сброса Влияния. Игроки получают новые карты влияния в фазе взятия карт. Разыгрывание карт влияния не считается действием. В свой ход вы планируете или выполняете действие, и вы можете сыграть одно или несколько Карты влияния. Некоторые карты влияния можно разыграть на этапе планирования, чтобы поддержать ваших гангстеров или помешать вашим оппонентам.



более одной сделки на одной Карте бизнеса



Сделка при покупке



Подсказка для новичков:

Карты влияния не имеют большого значения в первом раунде игры.
Лучше приберечь для II или III раунда игры.

Этап выплат

Доход

Каждый игрок получает доход от своих **Карт бизнеса** и **Монополий**. Чётко объявите размер своего дохода и получите его в банке.

Вербовка гангстеров

После получения дохода каждый игрок может нанять одного нового гангстера из своей колоды. Новая карта гангстера помещается в игровую зону игрока после уплаты в банк покупной цены.

Лимит руки

Каждому игроку разрешается иметь только 3 карты дел и 3 карты влияния в конце раунда. Излишки карт необходимо сбросить.

Это не актуально до второго раунда игры.

Смена стартового игрока

Карта первого игрока передаётся по часовой стрелке следующему игроку, и начинается следующий раунд.

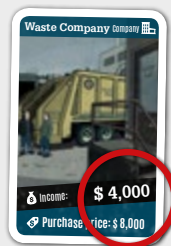
Монополия



К категории бизнесов отнесены три карты **монополии**: проституция (сутенёры), наркотики (драгдилер) и кредит (ростовщик). Игрок получает карту монополии, если у него есть хотя бы два Бизнесмена одной категории и больше, чем у всех остальных игроков вместе взятых!

В случае монополии игрок берет соответствующую карту монополии и кладёт её рядом со своими картами бизнеса. Монополия увеличивает доход на 5000 долларов. Как только условия монополии больше не выполняются, карта монополии удаляется из игровой зоны игрока.

Например: Красный игрок владеет двумя сутенерами. У желтого игрока есть еще один, и в игре нет других сутенеров. Красный игрок получает карту Монополии «Проституция». В следующий ход синий игрок покупает сутенера. Таким образом, красный игрок теряет свою карту монополии, потому что при объединении желтый игрок и синий игрок теперь имеют столько же сутенеров, сколько и красный игрок.



Доход



Лимит руки



Карты монополии

Конец игры

Игра заканчивается после фазы действий в четвёртом раунде. Вместо обычного этапа выплат игроки получают **вдвое больший доход** по своим Картам бизнеса и Монополиям.

Игрок с наибольшим количеством гангстеров получает дополнительно 15 000 долларов (**Не учитывается в случае ничьей**).

Бонус силы: каждый игрок получает бонус, если он убил гангстеров противника. Он складывает силы (количество символов пистолета) убитых гангстеров и получает:

- 1 убитый гангстер: сила x 2000 долларов
- 2 убитых гангстера: общая сила x 4000 долларов
- 3 или более убитых гангстеров: общая сила x 6000 долларов

Выигрывает игрок с наибольшим количеством денег.

При ничьей, побеждает игрок с наибольшим кол. карт бизнеса и гангстеров.

Понятия и определения



Деактивировать (из раунда I)

Когда карта Гангстера или Карта бизнеса деактивирована, она переворачивается до конца текущего раунда. Деактивированный гангстер не может выполнить свою задачу, и его карта задания сбрасывается. Деактивированные карты бизнеса не могут использоваться в качестве условия для выполнения прибыльной работы (💰) Они не будут приносить деньги на этапе выплат и не учитываются для монополий. Маркеры сделок на деактивированных картах возвращаются их владельцам. Карта повторно активируется в начале следующего игрового раунда, перед этапом планирования.



Убить и уничтожить (из раунда II)

Некоторые карты уничтожают компании или убивают гангстеров и/или бизнесменов. Если атакующий набирает достаточно успехов, атакованная карта сбрасывается. Карты бизнеса (компании и бизнесмены) сбрасываются лицевой стороной вниз под колоду карт бизнесов. Карты гангстеров исключаются из игры, и убивающий игрок оставляет карту для определения бонуса Силы в конце игры.

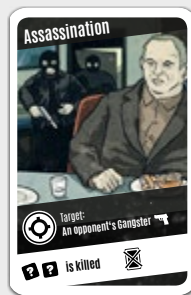
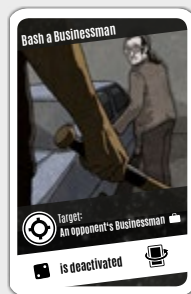
На карте «Заказное убийство» игральные кости с символом вопросительного знака. Это означает: для успеха, у вас должно выпасть число равное или большее силе Гангстера. Изображены два кубика, поэтому нужно два успеха, чтобы убить его.

Можно убить гангстера, у которого все ещё есть задание или покупка. Тогда необходимое число для убийства увеличивается на единицу! Карта дела или карта бизнеса также удаляется.

Пример: Красный игрок поручает своему Гангстеру силой два совершить «Убийство» против Гангстера силы четыре Жёлтого игрока. Красный игрок бросает ДВА кубика и должен выбросить как минимум две ЧЕТЫРЕ. Он выбирает 3, 5. Успешным считается только один кубик, поэтому Гангстер жёлтого игрока выживает. (Если бы у этого Гангстера было задание, атакующему пришлось бы выбросить две пятерки.)

Укороченная версия:

Если вы предпочитаете более короткую игру, вы можете остановиться после третьего раунда игры.





Отмывание денег (из раунда II)

Если вы успешно разыграли карту отмывания, вы можете отмыть деньги: в зависимости от количества выпавших успехов игрок может взять до 15000 долларов своих денег и поместить их под свою карту Босса.



Карты реакции (из раунда III)

Карты ответа «Обращение» и «Ловушка» вступают в игру в третьем раунде. Они планируются как обычное дело.

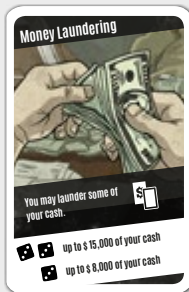
В фазе действий, карта разыгрывается не во время своего хода, а во время хода другого игрока!

Как только другой игрок успешно выполняет **Прибыльную работу** (\$) можно раскрыть запланированное ограбление. Игрок, разыгрывающий ограбление, получает всю (или половину) прибыли, **в зависимости от броска костей.**

Ограбление должно быть разыграно **сразу после броска кубиков и до того**, как активный игрок **получит прибыль из банка.**

Ловушка разыгрывается аналогичным образом: если вы стали жертвой (**успешной**) Атаки (C) вы можете раскрыть Ловушку. В зависимости от успеха Атака будет отражена или атакующий Гангстер даже будет убит.

Карты реакций можно разыграть только таким образом, не в свой ход. Если сейчас ход игрока в фазе действий и у него остались **только карты Реакций**, он должен сбросить одну без эффекта.



Свободная торговля

Любые сделки между игроками могут быть заключены в любое время с любыми условиями, если они заключены в рамках правил и игровой последовательности. Любое соглашение может быть расторгнуто в любой момент.

Карты Бизнеса и Гангстеров можно обменять или купить. **(Если карта бизнеса переходит из рук в руки добровольно, маркеры сделок остаются на этой карте!)** Наличные можно одолжить или отдать. **Карты в руке игрока нельзя передавать или показывать другим игрокам.**

Абсолютная свобода торговли и слова - это суть игры. Ведите переговоры, шантажируйте, запугивайте, болтайте, создавайте союзы и наносите удар в спину своим союзникам. В этой игре очень важно найти правильный подход к своим товарищам по игре.

Шантаж

Благодаря этой свободе возможен любой шантаж. Но помните:

Прежде чем карта Атаки (C) будет раскрыта, активный игрок должен чётко указать цель Атаки.

Если игрок хочет кого-то шантажировать («заплатите 5000 долларов или я убью вашего гангстера!»), Он должен делать это **ДО** того, как он откроет карту атаки (C) Как только карта открывается, **он сразу же выбирает цель** без дальнейших обсуждений и бросает кости.

Следовательно, возможен блеф - вы можете шантажировать другого игрока, да же не запланировав Атаку.

Правила дополнения

Игра подготовлена, как описано в основных правилах, со следующими изменениями:

Каждый игрок получает стартовый капитал в размере **5000 долларов** (вместо 2000 долларов).

На столе надо выделить место для наёмников.

Сначала отбираются все **гангстеры с силой 4** и откладываются в сторону. За тем стопка перетасовывается и кладётся в центр игрового стола.

Вербовка наёмников

Как и в основной игре, каждый игрок начинает игру со своими тремя стартовыми гангстерами. В каждом раунде есть возможность нанять нового гангстера. Это может быть наёмник или один из обычных гангстеров из пула каждого босса. Исключением является первый раунд, который описан ниже. Последовательность раундов такая же, как и в основной игре, однако фаза «покупка гангстеров» больше не является частью «Этапа выплат», а проводится в начале раунда, сразу после «Добора карт».

В фазе «**наём гангстеров**» из стопки наёмников берутся **9 карт** и раскладываются лицевой стороной вверх. Начиная с первого игрока, у всех игроков теперь есть возможность завербовать нового наёмника. Для этого в банк выплачивается указанная цена, и наёмник добавляется в банду. Если игрок не может или не хочет вербовать наёмника, он может купить одного из его основных гангстеров, как в основной игре. Каждый игрок может нанять только одного нового гангстера за раунд.

Наёмники, которых не покупают, откладываются в отдельную колоду.

Первый Раунд

В первом раунде фаза добора карт проходит в модифицированной форме. В этом раунде невозможно купить дополнительного гангстера. Вместо этого игроки могут обменять одного из своих стартовых гангстеров на специального гангстера той же силы. Должны быть выложены 9 специальных гангстеров, из которых игроки по очереди могут выбирать, начиная с первого игрока. Цена обмена гангстера - это разница между базовой ценой гангстера той же силы и ценой покупки специального гангстера. Базовая цена составляет 5000 долларов за очко силы (символы пистолета).

Пример: игрок хочет обменять своего стартового гангстера с силой 3 на специального гангстера с силой 3 и ценой покупки 18 000 долларов. Базовая цена за гангстера с 3 очками силы составляет 3×5000 долларов = 15000 долларов. Разница между базовой ценой и покупной ценой составляет 3000 долларов. Игрок платит эту сумму в банк и заменяет соответствующего стартового гангстера на особого гангстера. Стартовый гангстер удаляется из игры.

1. Добор карт
2. Наём гангстеров
3. Этап планирования
4. Этап действий
5. Этап выплат

Перед набором в III раунде наёмники с силой 4 и не купленные в I и II раундах, перемешиваются в общую стопку.

Приложение: Подсказки

Будьте готовы к переговорам: La Cosa Nostra - это игра переговоров. Конечно, вы можете пойти по сложному пути и отказываться заключать сделки с кем-либо, чтобы лишиться их прибыли, но вы не выиграете таким образом - и вы не получите много удовольствия!

Если вам что-то нужно, просто спросите! Другим игрокам тоже может что-то от вас понадобиться ...

Желательно покупать гангстеров при любом случае. Это даст вам дополнительное действие, что очень важно в этой игре.

Желательно покупать карты бизнеса с самого начала.

большим количеством карт бизнеса вы можете выполнять больше прибыльных дел и получать больше предложений.

Вы должны покупать одну карту бизнеса за раунд. Также можно купить две карты, но это сложно в начале игры. Если у вас недостаточно денег для покупки, вы потратите зря действие.

Цените информацию и дипломатию!

Ага! Пресинг может быть очень сильным. И нет! вы ничего не сможете сделать, чтобы предотвратить его. Мы упоминали, что «La Cosa Nostra» - это не товарищеская игра?

Но вы можете сделать одно: шпионить за своими противниками!

Открытым атакам можно препятствовать с помощью карт влияния

или вы можете заключить сделку, чтобы избежать атаки. Вы можете убедительно пригрозить соперникам мстостью. Возможно, у вас в руке есть карта-ловушка.

Или, может быть, вы сможете убедить своего противника в том, что делаете ...

Будьте внимательны и просчитывайте риски! Будьте готовы к тому, что в любой момент все может пойти не так. Противник может украсть деньги, необходимые для покупки определённого Бизнеса. Не стройте замысловатых планов, даже если они кажутся заманчивыми!

Успешное выполнение задания со сложностью 3 может показаться лёгким, но оно может пойти не так. Если успех вашего запланированного раунда основан на определённом задании, используйте помощника или пистолет-пулемёт в качестве поддержки!

Не сдавайся! Даже если вы проигрываете, держитесь! La Cosa Nostra была разработана таким образом, чтобы оставаться захватывающей для каждого игрока на протяжении всей игры. Когда кажется, что все потеряно, вы можете вернуться на вершину и выиграть игру в последнюю минуту, умело используя невнимание других игроков.

Быстро реагируйте в критических ситуациях! Вопреки вашим ожиданиям, у вас недостаточно денег для оплаты запланированной покупки? Не вешай нос! Выпрашивайте деньги у товарищей по игре!

Делайте предложения, от которых они не могут отказаться! Обещай заплатить ужасающие проценты! Позвольте им разместить свои маркеры сделок на ваших картах за смешную цену. Это может быть трудно принять, но зачастую так лучше, чем сдаться и потерять действия.

Подсказка: ограничение по времени

Время игры зависит от количества игроков. Этапы переговоров и планирования могут занять много времени. Если вы хотите сократить игровое время, рекомендуем следующую процедуру:

1. Игрок, который только что закончил свой ход, предлагает следующему игроку сделать свой ход, объявляя об окончании своего хода.

2. В случае медленной игры используйте таймер для фазы планирования. Это даст игроку одну минуту, чтобы назначить гангстера. Конечно, вы можете начать планировать свой ход ещё до вашей очереди. Вы также можете заключать сделки с другими игроками помимо своего собственного хода.

Используйте слабости оппонентов в своих интересах! сделайте ему одолжение в обмен на будущую услугу, например, дайте ему поместить один из маркеров сделки на одну из ваших карт. Это обеспечит благоприятные условия для будущей работы, и у вас появится друг. Дипломатия - мощное оружие.

Даже слабые атаки, такие как «избить бизнесмена» или «вандализм», при эффективном использовании могут иметь значительный эффект. Это не сложная задача, и с ней легко справится Гангстер небольшой силы. Таким образом вы можете разрушить монополию противника или установить свою собственную.

Сбивание карты бизнеса с размещённым маркером сделки - популярная тактика, потому что вы не только причиняете вред владельцу карты, но и владельцу маркера сделки, которому эта карта бизнеса может понадобиться для выполнения определённой работы.

Вот пример особенно коварного хода:

я, например, бью «Юриста» Синего Игрока, потому что Красный Игрок поместил маркер Сделки на эту карту Юриста. Теперь я могу предложить, чтобы Красный игрок поместил свой маркер сделки на мою карту юриста в обмен на приличную сумму!

Имейте в виду:

Маркеры сделок можно размещать более чем на один раунд, и дела становятся все более прибыльными. Таким образом, может быть полезно разместить маркеры сделок на картах бизнеса других игроков на выгодных условиях в первых раундах.

Приложение: Дополнительные правила


Шпионаж:

Для **опытных** игроков мы рекомендуем разыграть карты Шпион и Осведомитель в любое время, даже во время хода противника. Это улучшит групповую динамику и ускорит игру.

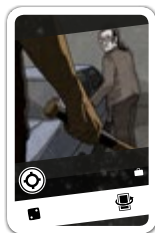
Бизнес-бонус:

Опытные игроки могут опробовать следующий бонус, который приведёт к усилению конкуренции и более целенаправленному и эффективному использованию карт атаки: В конце каждого раунда игрок с самым высоким доходом получает бонус в размере 5000 долларов! При ничьей бонус никто не получает.

Приложение: Пояснения к картам

Это список карт дел, карт влияния и тех бизнесменов, у которых есть особые навыки. Прибыльное дело  не указаны. Все прибыльные дела разные, но все выполняются одинаково.

Карты дел



Избить бизнесмена

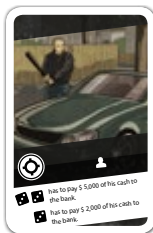
бизнесмен противника деактивируется.

Деактивировать

Да, успех только с одним 2.

Любой Гангстер может запросто выполнить эту работу

Количество: 2/1/0/0



Материальный ущерб

Один игрок должен заплатить в банк 5000/2000 долларов.

В банк, а не тебе!

Если у него меньше, то все его оставшиеся деньги.

Количество: 2/0/0/0



Грабёж

Другой игрок должен заплатить вам из своих денег. Сумма зависит от успеха

Если у него меньше, то все его оставшиеся деньги.

Количество: 2/2/1/2



Вандализм

бизнес противника деактивирован.

Деактивировать

Количество: 1/1/0/0

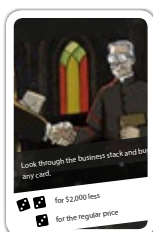


Исключительное предложение

Вы можете сразу купить карту бизнеса на рынке - вы платите только половину цены / на 1000 долларов меньше.

Вы можете сначала бросить кости, а затем выбрать карту.

Количество: 0/1/1/0



Связи

Просмотрите стопку бизнеса и купите любую карту на 2000 долларов меньше / по обычной цене.

Вы также можете выбрать карту в Маркете. Вы можете сначала бросить кости, а затем выбрать карту.

Количество: 0/1/1/0



Отмывание денег

Вы можете отмыть до 15 000/8 000 долларов своих наличных денег.

Отмывание денег

Количество: 0/2/2/0



День рождения

Это твой день рождения! Каждый игрок должен сделать вам подарок в размере 3000/1000 долларов.

Если у кого-то меньше, то дарит все его оставшиеся деньги. Смело поздравляйте.

Количество: 0/1/0/0



Пожжёр

Бизнес оппонента уничтожен / деактивирован.

Уничтожить / деактивировать

Количество: 0/0/1/1



Убить бизнесмена

Бизнесмен оппонента убит / деактивирован.

Убить / Деактивировать

Количество: 0/1/2/1



Заказное убийство

Гангстер противника убит.
Число для успеха зависит от силы гангстера
Требуется два успеха. Никаких эффектов с одним успехом!
Количество: 0/0/3/2



Убеждение

Бизнесмен оппонента переходит под ваш контроль.
Требуется два успеха. Никаких эффектов с одним успехом! Маркеры сделок на Бизнесмене возвращаются владельцам.
Количество: 0/2/2/2



Ограбление

Карта реакции! Выполните это задание, после того как противник успешно выполнит Прибыльную работу (S) Подождите, пока он бросит кости, затем переверните вашу карту ограбления. Вы получаете всю прибыль / половину прибыли (округление в меньшую сторону). Ограбление - это атака (C) а не Прибыльная работа (S) поэтому вы не можете играть ограбление против ограбления.
Количество: 0/0/2/1



Ловушка

Карта реакции! Выполните это задание, когда другой игрок (C) атакует вас: атакующий гангстер убит, а атака отражена. / Атака отражена.
Да, вы можете сыграть в ловушку против ограбления. Сама по себе ловушка НЕ является (C) Атакой, поэтому вы не можете разыграть ловушку против ловушки.
Количество: 0/0/1/2



Скачки

Всё или ничего! Возьмите до 20 000 долларов своих наличных и положите их на эту карту.
Деньги удваиваются / (неудача)
Деньги потеряны.
Конечно, вам нужно заранее объявить, сколько вы хотите поставить!
Количество: 0/0/0/1



Проезд

Гангстер противника убит / Атакующий гангстер отвечает огнём!
(как будто он атакует вашего Гангстера).
Если не было ни одного успеха. атакующий гангстер может атаковать в ответ, чтобы убить вашего атакующего Гангстера.
Количество: 0/0/0/2



Бомба в машине

Гангстер противника убит/деактивирован.
Убийство/Деактивация
Количество: 0/0/1/1



Покер

Каждый другой игрок, добавляет в банк 4 000 долларов. Если на руках меньше 4000, вы добавляете все, что имеете. Как все сделают ставку, вы суммируете Банк. Активный игрок теперь удваивает банк. Если активный игрок не может уравнивать сумму банка, сбросьте карту сеанса покера без эффекта.
Получает все деньги/все остальные игроки получают двойную ставку. Нельзя ставить больше 4 000 долларов.
Количество: 0/0/1/0

«Количество» означает количество карт в игре в I раунде / II раунде / III раунде / IV раунде.

Карты влияния



Осведомитель

Сыграйте эту карту в любое время: вы можете посмотреть одну запланированную карту Дела, Другого игрока

Или: в свой ход: вы можете обменять четыре карты бизнеса с рынка на новые.

Пока вы держите карту дела противника в руке, вы не можете её показывать и говорить о ней.

Но после этого, вы можете говорить (и лгать) сколько угодно.

Заменённые карты бизнеса помещаются под стопку Бизнеса.

Количество: 8



Шпион

Сыграйте эту карту в любое время: вы можете посмотреть две запланированные карты дел, принадлежащие другим игрокам.

Ограничения как у Осведомителя
Вы можете выбирать разных игроков.

Количество: 4

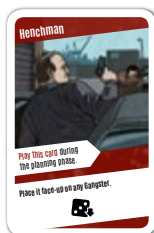


Врач скорой помощи

Разыграйте эту карту после убийства Гангстера или Бизнесмена: он только деактивируется.

Сыграйте эту карту после деактивации Гангстера или Бизнесмена: он не деактивирован.

Количество: 2



Помощник

Разыграйте эту карту на этапе планирования. Положите его лицом вверх на любого гангстера.

Работа этого гангстера становится проще.

Сложность работы понижается на единицу. Эта карта сбрасывается вместе с Заданием.

Не более одного Помощника на гангстера!

Количество: 5



Диверсант

Разыграйте эту карту на этапе планирования. Положите его лицом вверх на Гангстера противника.

Работа этого Гангстера становится более сложной: Сложность работы увеличивается на единицу. Эта карта сбрасывается вместе с Заданием.

Не более одного Диверсанта на гангстера!

Количество: 2



Пистолет-пулемёт

Разыграйте эту карту на этапе планирования. Положите его лицом вверх на любого гангстера.

У гангстера сила увеличивается на единицу. (У него есть ещё один кубик) Это также учитывается, если он стал жертвой атаки. Эта карта сбрасывается в конце раунда.

Не более одного пистолета-пулемёта на гангстера!

Количество: 4



Отвлечение внимания

Разыграйте эту карту на этапе планирования. Положите его лицом вверх на Гангстера противника.

Гангстер теряет одну силу. (Он теряет один кубик) Это также учитывается, если он стал жертвой атаки.

Эта карта сбрасывается в конце раунда.

Сила гангстера не может быть ниже единицы.

Не более одного отвлечения на гангстера!

Количество: 3

Особые навыки бизнесменов



Интриган

Разыграйте эту карту в фазе действия перед ходом другого игрока даже если это не ваш ход: вы можете немедленно сделать дополнительный ход. После этого игра продолжается в обычном режиме.

Или: сыграйте эту карту, когда наступит ваш ход:

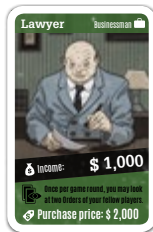
Вы пропускаете ход.

Это должно быть чётко объявлено до того, как другой игрок начнёт свой ход. Как только карта дела раскрывается, становится слишком поздно.

Если более одного игрока хотят сыграть интригана одновременно, это разрешается по часовой стрелке от первого игрока. Ни один игрок не может играть более чем одного Интригана одновременно.

Бывает полезно пропустить свой ход, если у вас есть готовая карта реакции или вы думаете, что она есть у вашего оппонента.

Количество: 5



Юрист

Один раз за игровой раунд вы можете посмотреть две карты дел ваших противников.

Вы можете выбирать разных игроков.

Количество: 3



Политик

На этапе добора карт вы получаете одну дополнительную карту влияния.

Количество: 3



Коп

ТОЛЬКО ДЛЯ Прибыльных дел: один раз за игровой раунд вы можете перебросить один кубик.

Еще раз: ТОЛЬКО ДЛЯ ПРИБЫЛЬНЫХ ДЕЛ! НЕ применяется для атакующих заданий!

Количество: 3

На особые навыки бизнесменов сделки не влияют. **Навыки НЕ подлежат сделке!**

Они накопительные. Например, если у вас два политика, вы можете взять две дополнительные карты влияния.

Для удобства, вы можете «задействовать» карту бизнесмена (повернуть ее), чтобы указать, что она была использована в текущем раунде игры.

Наёмники

Если в тексте указано «он», или что-то подобное, то это относится только к данному гангстеру. Если «вы», «ваш», «все ваши» и т.д, то это относится к вам как к игроку - все ваши действия или гангстеры могут получить от этого выгоду.

Если гангстер деактивирован (например, машиной скорой помощи или заминированной машиной), то его особая способность не активна или не может быть активирована.

Crips



Laverne Ontario

Доход + 4000 \$

Стоимость найма: \$14,000

Laverne Ontario

Увеличивает ваш доход на этапе выплат на 4000\$. В конце игры удваивается.

Lil' Omar

Пример: вы отправили Омара на дело "Вандализм". В свой ход в фазе действий вы решаете сбросить карту вандализма. Вместо этого вы бросаете два кубика: 5 и 3. Это два успеха (на 3), и вы получаете 10000\$ из банка. Это считается прибыльным делом (\$) применяются все модификаторы, можно играть против Омара ограбление.



Lil' Omar

Лил' Омар может сбросить запланированную работу для получения выгоды: бросить 3 или больше. Выгода: 5000\$ x количество успехов.

Стоимость найма: \$12,000

Латинос



Bernardo Farmacista

Если Бернардо успешно завершил дело, он немедленно может попробовать выполнить это же дело еще раз.

Стоимость найма: \$13,000

Bernardo Farmacista

Игрок может выбрать любую новую цель и должен снова бросить кубики. Все модификаторы сохраняются. Грабёж нельзя удвоить. Если первая атака была успешной, но при этом был деактивирован ловушкой и вылечен доктором скорой помощи и т.п., можно сыграть вторую атаку.

Paco Santiago

Относится только к про ведению атак. Если он стал жертвой убийства, его сила равна 3. Против его атак нельзя использовать ловушку.



Paco Santiago

При выполнении дела сила Пако равна 4. Пако иммунитет к ловушкам.

Стоимость найма: \$17,000



Izzy Ordova

Может превратить свое дело в заказное убийство.

Стоимость найма: \$19,000

Izzy Ordova

На этапе действия вы можете отказаться от миссии, чтобы вместо этого сыграть "заказное убийство"



Tuco Quintero

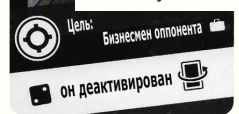
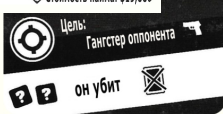
Считается атакой. Можно сыграть ловушку. Применяются все модификаторы.



Tuco Quintero

После завершения дела, Туко может избить бизнесмена.

Стоимость найма: \$12,000



Байкеры



Willy Svenson

Вилли может пожертвовать своим делом чтобы предотвратить: разрушение / убийство / деактивацию карты.

Стоимость найма: \$14,000

Willy Svenson

Работает, пока у него есть задание. Так же можно использовать в помощь другому игроку.

Jimmy „The Tramp“

Может превратить своё дело в ловушку. Если вы успешно атакованы, вы можете отказаться от дела, чтобы сыграть его как ловушку (при условии, что у него всё ещё есть миссия). Ловушка играется по обычным правилам.



Jimmy „The Tramp“

Может превратить свое дело в ловушку.

Стоимость найма: \$15,000

Карта реакция!
Разыграйте эту карту, когда другой игрок проведет атаку против вас
Атака отражена и атаковавший гангстер убит.
Атака отражена



Lono Slifer

2x за раунд: Вы можете заставить соперника перебросить кубик по вашему выбору.

Стоимость найма: \$22,000

Lono Slifer

2 раза за раунд: заставьте противника перебросить кубик. Вы выбираете, кубик. Вы можете сделать это два раза подряд или два кубика за один бросок.

Dave „Death“ Poppel

Когда нанимаете Дэйва сразу берите две дополнительные карты влияния.



Dave „Death“ Poppel

Возьмите 2 дополнительные карты влияния в фазу добора карт.

Шпион: 1 раз за раунд вы можете проследить до двух дел запланированных другими игроками.

Стоимость найма: \$17,000

Русская мафия



Adriano Simion

В конце каждого раунда вы можете положить под этого гангстера 2000 \$ и permanently увеличить его силу на 1

Стоимость найма: \$11,000

Adriano Simion

В конце каждого раунда: вы можете положить 2000\$ под этого гангстера, чтобы навсегда усилить его на 1. Деньги остаются под картой, чтобы вы всегда могли подсчитать. Эта сила также учитывается при подсчёте бонуса силы (в конце игры) .Сами деньги считаются потраченными и не зачитываются в ваш выигрыш.

Stas Valigura

Возьмите две дополнительные карты (дел или влияния). Возьмите 2 дополнительные карты сразу после найма Стаса. В игре с пятью игроками карты дел полностью раздаются. Вы можете взять карту из (перемешанной) стопки сброса из предыдущего раунда.



Stas Valigura

Возьмите 2 дополнительные карты в фазу добора карт. Эти карты могут быть картами дел или картами влияния.

Стоимость найма: \$23,000



Alexei Walenko

2x за раунд: отменяет 1 карту влияния.

Стоимость найма: \$12,000

Alexei Walenko

2 раза за раунд: отмените 1 карту влияния противника. Карта влияния сбрасывается без какого-либо эффекта, независимо от того, разыгрывается ли она в данный момент или уже на гангстере.

Boggy Gloves

Может планировать и выполнять два дела (надо разделить кубики, на каждое дело по 2). Вы можете решить, хотите ли вы выполнить эти два дела одно за другим или в 2 разных хода. Модификаторы (например, помощник) учитываются в обоих делах!



Boggy Gloves

Может запланировать и выполнить 2 дела (разделив кубики)

Стоимость найма: \$23,000

Якудза



Fumiyo Goto

Карты бизнеса стоят вам дешевле на 2000\$

☞Стоимость найма: \$11,000

Fumiyo Goto

Всякий раз, когда вы покупаете Карту бизнеса (неважно за какого гангстера), цена снижается на 2000\$. Эта сумма будет вычтена до того, как цена будет уменьшена любыми другими способами (например, исключительное предложение).

Kenzo Isosaki

Вы решаете, хотите ли вы выполнить эти два действия одно за другим, в один ход или использовать один ход для каждого из них (как если бы Кензо был двумя разными гангстерами). Это относится как к планированию, так и к исполнению.



Kenzo Isosaki

Может одновременно выполнять и дела и покупки.

☞Стоимость найма: \$15,000



Ryu Yamamoto

Когда вы отправляете гангстера на покупку карт бизнеса вы можете выбрать карту с рынка или просмотреть колоду карт бизнеса. Карты бизнеса стоят вам на 1000 \$ дешевле.

☞Стоимость найма: \$16,000

Ryu Yamamoto

При каждой покупке: выбирайте карту бизнеса прямо из колоды, а не из магазина. Все цены бизнеса на 1000\$ дешевле, независимо от того, какой гангстер покупает. можно купить бизнес из магазина, а не из колоды. После выбора карты, колода не перемешивается. 1000\$ будет вычтена после того, как цена будет уменьшена другими картами.

Saito Botan

Ваши ночные клубы идут в зачёт монополии проституция, ваше казино - Кредиты и Наркотики. Это не касается ночных клубов и казино оппонентов.



Saito Botan

Ваши Ночные клубы становятся частью монополии «Проституция», а Казино частью монополии «Кредиты» и «Наркотики».

☞Стоимость найма: \$17,000



Takeshi Ando

Ваш доход от одиночных карт бизнеса удваивается (если карт бизнеса одного типа несколько свойство применяется к каждой)

☞Стоимость найма: \$24,000

Takeshi Ando

На этапе выплат доход по картам бизнеса увеличивается вдвое, если у вас есть несколько версий этой карты, учитывается для каждой из них. (например, 2 казино = доход в размере 28 000\$) В конце игры он будет увеличен в четыре раза!

Yumiko Ishi

Все цены бизнеса уменьшены вдвое. Каждый раз, когда вы покупаете карту бизнеса, независимо от гангстера, цена уменьшается вдвое. Цена уменьшается после того, как будет учтено снижение цены от других карт. Дополнительная покупка: как у Кензо Исосаки



Yumiko Ishi

Вы покупаете карты бизнеса за пол цены. Юмиико может произвести покупку в дополнение к своему основному действию.

☞Стоимость найма: \$25,000

Краткие правила:

1. Добор карт

Возьмите карты Работы и Влияния

(2) Наём гангстеров

При игре с дополнением

Берётся **9 карт** наёмников и раскладываются лицевой стороной вверх.

2. Этап планирования

По часовой стрелке, по очереди, даётся задание **одному** Гангстеру.

- **купить** карту бизнеса:
Компания или Бизнесмен с рынка кладётся лицом вверх на карту Гангстера, и рынок пополняется.
- или пойти на **дело**.
Карта дела кладётся лицевой стороной вниз на карту гангстера.

Когда все гангстеры задействованы, этап планирования окончен. Игроки сохраняют свои оставшиеся карты дел.

3. Этап действий

По часовой стрелке, по очереди, один гангстер выполняет одну работу


- **Покупка:** стоимость карты бизнеса выплачивается в банк, карта помещается в вашу игровую зону.
 - **Дело:** карта переворачивается, и её указания **выполняются**.
 - Если вы не можете или не хотите купить карту/выполнить задание, карта кладётся лицевой стороной вниз в стопку сброса.
- Когда все гангстеры выполнили работу, фаза действий окончена.


4. Этап выплат

- Игроки получают доход согласно своим картам бизнеса.
- По очереди каждый игрок может купить ещё **одного** гангстера
- **Лимит руки:** 3 карты дел и 3 карты влияния.
- Карта **первого игрока** передаётся по часовой стрелке.

Небольшие пояснения к правилам

- До того, как карта откроется, активный игрок **должен чётко указать** цель, после раскрытия, сразу же выполняются условия карты, дальнейшие переговоры или обсуждения не ведутся. Прежде чем это будет сделано, вам разрешено вести переговоры, угрожать - и, конечно же, вам разрешено блефовать!

- Игрок получает карту монополии  если у него есть хотя бы два Бизнесмена одной категории и больше, чем у всех остальных игроков вместе взятых! Как только условия монополии больше не выполняются, карта монополии удаляется из игровой зоны игрока.


- Если одному игроку раздаются только  атакующие задания, то он может отказаться от карт. Если он это делает, все игроки возвращают свои карты, они перемешиваются и раздаются снова.

- На особые навыки бизнесменов сделки не влияют. **Навыки НЕ подлежат сделке!**


Добор карт

Игровой раунд	I	II	III	IV
Карты дел	4	4	5	5
Карты влияния	-	2	2	2

Выполнение работы

За каждое очко силы, имеющееся у Гангстера (символ оружия) бросьте кубик против числа, указанного на карте задания. Каждый кубик с равным или большим числом считается успехом. Количество успехов определяет исход карты, например сумма денег, заработанных в Прибыльном деле  больше при двух успехах чем при одном

Заключение сделки

Для выполнения Прибыльных дел  необходимы разные Карты бизнеса. Если вы не владеете нужным бизнесом, вы можете заключить сделку с противником, который владеет им. Об этих сделках можно договориться как и когда угодно. Когда обе стороны заключают соглашение, на карту бизнеса помещается маркер сделки. Как только маркер сделки находится на карте, он остаётся там, пока эта Карта бизнеса не будет использована для задания.

Карты влияния

Карты влияния разыгрываются как дополнительные в течение раунда. Как и когда их разыгрывать, указано на карте

Карты с вашей руки нельзя обменивать или отдавать. Категорически запрещается показывать карты перед розыгрышем.

До того, как карта откроется, активный игрок должен чётко указать цель.

Символы и термины



Гангстер / Сила

Количество оружия на карте Гангстера показывает его силу и указывает, сколько кубиков можно бросить для выполнения задания.



Прибыльное дело

Рядом с символом \$ перечислены все предприятия, необходимые для выполнения Работы. Игрок получает деньги из банка в зависимости от количества выпавших кубиков.



Атака

Цель атаки отображается рядом с этим символом. В зависимости от количества успехов - разные эффекты.



Сложность

Бросок считается успешным, если он равен или больше числа указанного на кубике (в данном примере - три или больше).



Рядом с одним кубиком указан эффект одного успеха.



Рядом с двумя кубиками указан эффект двух успехов.



Провал

Этот эффект срабатывает, если нет успешно брошенных кубиков.



Покушение

Вы бросаете кубики против силы гангстера, которого вы хотите убить, например Чтобы убить Гангстера с силой три, необходимы два кубика с силой три и выше. Если гангстеру, на которого совершено покушение по-прежнему поручено выполнять работу или он покупает бизнес, сложность увеличивается на 1.

**HARD
BOILED
GAMES**

Символы на картах дел



Деактивация

Деактивированная карта переворачивается рубашкой вверх до начала следующего раунда и считается неактивной.



Отмывание денег

Игрок может положить свои деньги под карту Босса, они больше не участвуют в игре. В конце игры ценность денег удваивается!



Убить и Уничтожить

Карта гангстера отдаётся игроку убившего его, как трофей. Карты бизнеса помещаются под стопку карт.



Реакция

Планируется, как и любое другое задание, но выполняется как реакция (подробности см. на карте). Её нельзя сыграть в свой ход

Символы на картах влияния



Бросок станет проще, сложность уменьшится на 1.



Бросок станет сложнее, сложность увеличится на 1.



Сила Гангстера увеличивается на 1. Гангстер получает дополнительный кубик, и его становится труднее убить.



Сила Гангстера уменьшается на 1. Гангстер теряет один кубик, и его становится легче убить.



**LA COSA
NOSTRA**