

hazard  
editions

HOTEL

SPLENDID  
HOTEL

ROOMS



# INDUSTRA CITY



# NUOSTRA CITY

## INTRODUZIONE

### **New York, un giorno negli anni '90.**

Infuria la guerra tra il crimine organizzato e i federali. Dopo anni di procedure, vigilanza e lavori sotto copertura, Johnny Gota, il Padrino del più grande clan criminale della “grande mela” viene arrestato e accusato di 246 reati che vanno dalla semplice estorsione all'omicidio.

Dopo il processo, che promette di essere esplosivo, il Don finirà rinchiuso in una cella sotterranea per 23 ore al giorno per il resto della sua vita. Ha fatto sapere ai suoi fedeli luogotenenti che se ne uscirà pulito, si ritirerà e lascerà il suo posto a chi saprà gestire meglio gli affari della Famiglia mentre lui è via... Per gli Uomini d'Onore, il messaggio è chiaro: corrompere la Giuria, eliminare i testimoni e la corruzione decideranno il verdetto del processo! Non solo quello, anche la gara per l'onore è avviata!

Ma per alcuni, il potere non si guadagna, si prende!

I giocatori nel gioco impersonano i luogotenenti del Boss, che cercheranno di gestire gli affari della Famiglia e guadagnare terreno per far uscire pulito il capo dal processo. Ci sono dei voltagabbana che si nascondono tra loro, persone che vogliono che il Boss sia giudicato colpevole così che essi possano pretendere il potere con la forza, o perché sono agenti dell' FBI sotto copertura.





**PRESENTAZIONE E  
DESCRIZIONE DEL GIOCO** 4

**Carte Underboss, Consigliere e  
Primo Capo** 18

**CONTENUTO DEL GIOCO** 5

**Giocatori truffati durante il  
Meeting** 19

**DESCRIZIONE DEI COMPONENTI** 6 **IL PROCESSO** 19

**Le carte Strada** 6

**Le carte Vendetta** 7

**Le carte Banconote e Blitz della Polizia** 8

**Le carte Prestigio** 9

**Le carte Corruttori Zelanti** 9

**Carte Bonus di Fine Partita** 9

**Carta Primo Giocatore** 10

**Corruttori Zelanti** 20

**RECEPTION** 20

**SETUP DEL GIOCO** 10

**VERDETTO FINALE E FINE  
DEL GIOCO** 21

**SCOPO DEL GIOCO** 12

**Primo Verdetto** 21

**Verdetto Finale** 21

**TURNI DI GIOCO** 12

**Carte Bonus di Fine Partita** 21

**IL BUSINESS** 13

**POTERI DELLE CARTE** 22

**Blitz della Polizia** 14

**Giocatore Truffato** 14

**Carta Primo Giocatore** 14

**Zone bicolore** 15

**Atlantic City** 15

**Incassi massimi in una fase** 15

**PRIMO GIOCATORE** 22

**GLI SCAGNOZZI** 22

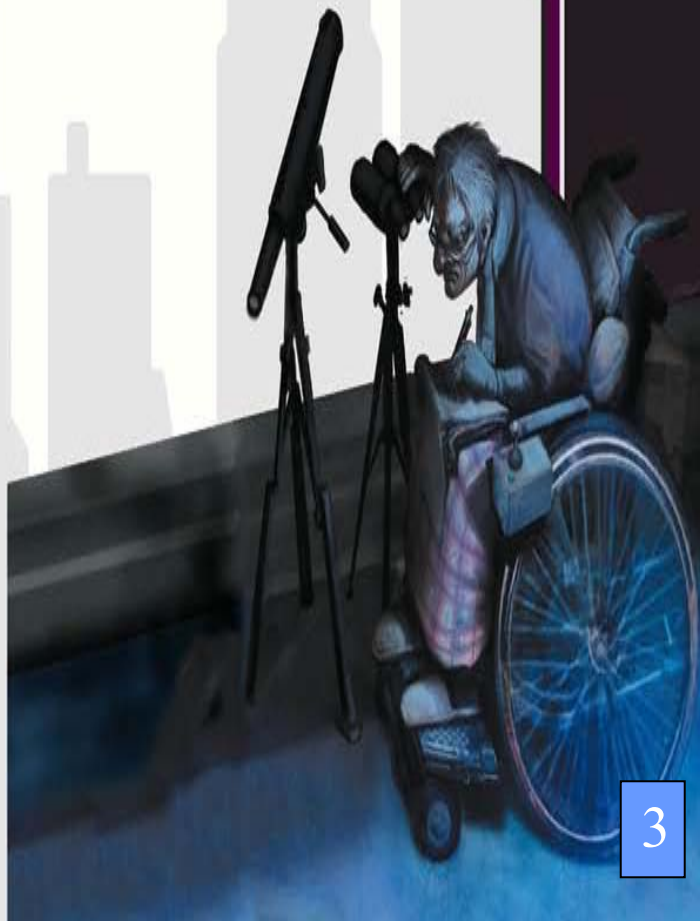
**VENDETTA** 23

**INDAGINI** 24

**IL MEETING** 16

**Risoluzione delle Aste** 17

**Le Indagini** 18





# PRESENTAZIONE E DESCRIZIONE DEL GIOCO

Ny

Ny

Per aiutare a comprendere le regole, le fasi di gioco sono sempre scritte in MAIUSCOLO e i termini di gioco (tipi di carte, effetti delle carte, ecc.) iniziano sempre con la lettera Maiuscola.

Il gioco si svolge lungo 6 turni, chiamati Mesi, al termine del quale il Verdetto del PROCESSO del Padrino verrà enunciato.

Ogni Mese è diviso in 4 fasi:



la fase BUSINESS, nella quale gli Scagnozzi prendono gli Incassi per ogni Traffico a cui hanno preso parte. Condividono "i frutti del proprio lavoro" con gli altri Scagnozzi che hanno Traffici in comune con loro. Se dimenticano di dare loro la quota che gli spetta, i giocatori che sono Truffati ricevono una o più carte Vendetta che gli permetteranno successivamente di vendicarsi.



La fase MEETING, è il momento in cui tutti gli Scagnozzi si riuniscono intorno ad un tavolo a discutere delle nuove opportunità che si trovano in Strada, facendo un'asta. Le opportunità sono: nuove Zone (quartieri associati ai Traffici), nuovi Scagnozzi, beni di lusso per guadagnare il Rispetto dei giocatori e, infine, le Indagini della Polizia. I giocatori faranno delle offerte per queste opportunità, in segreto e a turno, per aggiudicarsele.

Nel terzo Mese (Marzo), avrà luogo un'"elezione" per assegnare dei titoli che garantiscono bonus al Rispetto dei giocatori.



Nella fase PROCESSO i giocatori tenteranno di Corrompere la Giuria per influenzare il VERDETTO FINALE, che sarà pronunciato alla fine del sesto Mese. I giocatori piazzano, in segreto e a turno, le mazzette sotto banco nella Pila della Corruzione, sotto forma di Banconote Innocente o Colpevole.



L'ultima fase è la RECEPTION, dove tutta la Famiglia si incontra per delle celebrazioni speciali (Battesimi, matrimoni,...) e rappresenta la fase di mantenimento, che consiste nel riempire di nuovo la Strada e far tornare disponibile ogni Scagnozzo usato nel Mese corrente.

Alla fine di ogni Mese fino al sesto, inizia un nuovo turno di gioco. Il VERDETTO FINALE (alla fine del sesto Mese) determina, con il suo risultato, il vincitore.





# CONTENUTO DEL GIOCO

Ny

Ny



- 1** 1 tabellone
- 2** 46 carte Strada
- 3** 27 carte Vendetta
- 4** 3 carte Prestigio (Underboss, Consigliere & Primo Capo)
- 5** 3 carte Corruptore Zelante
- 6** 3 carte Bonus di Fine Partita
- 7** 1 segnalino Verdetto
- 8** 1 segnalino Data
- 9** 5 segnalini Uomo d'Onore di 5 colori (nero, bianco, rosso, giallo, blu)
- 10** 5 set di 4 carte Location di colori diversi (nero, bianco, rosso, giallo, blu)
- 11** 52 Banconote (10 x 5,000\$, 24 x 10,000\$, 12 x 20,000\$ et 6 x 50,000\$) e 1 Blitz della Polizia
- 12** 1 carta Primo Giocatore

5

5



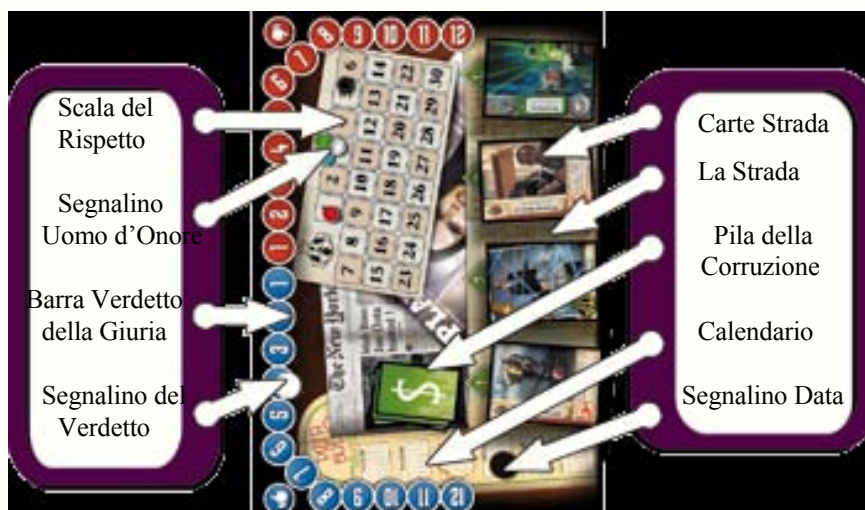


# DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

Ny

Ny

## Tabellone



## Le carte Strada

### Gli Scagnozzi



Queste carte rappresentano i gangster controllati dal giocatore. Ciascuna di esse ha un potere speciale da usare come verrà descritto in seguito. Si possono trovare in due posizioni: la posizione Libero (Free) che indica che il gangster non ha agito in questo Mese e la posizione Impegnato (Busy), che indica che lo Scagnozzo ha già fatto qualcosa in questo Mese.

### Le Zone (Turfs)



Rappresentano i luoghi dove le attività illegali della Famiglia si svolgono. Sono caratterizzate da un colore Racket e un'icona Traffico.



Due carte Zona sono leggermente differenti: hanno due colori e contano come due colori Racket (vedi la sezione Incassi). Non hanno icone Traffico e valgono come bonus Rispetto.

**Rispetto (Respects)**

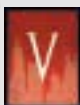


Rappresentano il lusso e lo status che aumentano il Rispetto di giocatore all'interno della Famiglia. Altre carte (Zona, Scagnozzo, Vendetta) possono assegnare bonus o penalità al punteggio del Rispetto.

**Le Indagini (Investigations)**



Rappresentano le indagini svolte da diverse agenzie. Quando una di queste carte viene scoperta in Strada, causa effetti negativi per la Famiglia. I giocatori possono pagare una certa cifra (raffigurata sulla carta come Bustarella) per scartarla.



**Le carte Vendetta**

**Riscossioni (Paybacks)**



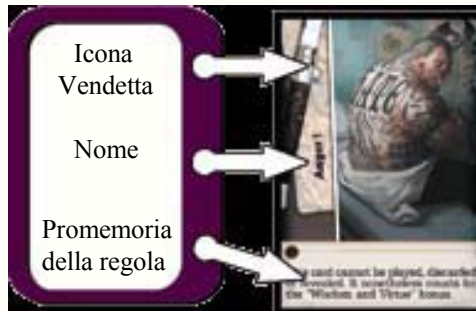
Rappresentano i possibili conflitti che si verificano tra i membri della Famiglia e che vengono solitamente avviati da un giocatore Truffato della sua quota.

## Infiltrato dell'FBI (FBI Snitch)



Rappresenta un cambiamento di “sponda” del giocatore e nuove condizioni di vittoria da soddisfare.

## Rancore (Anger)

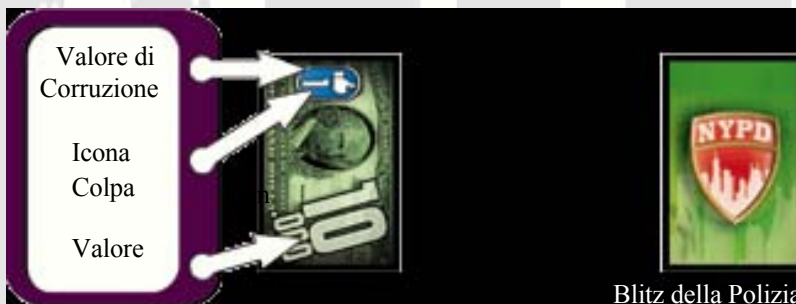


Rappresentano il rancore del giocatore che le riceve. Non hanno un effetto diretto sul gioco (tranne che per far credere a un altro giocatore che si ha un asso nella manica) e non può essere mostrata, giocata o scartata dopo averla pescata.

Ci sono inoltre, tra le carte Vendetta, uno Scagnozzo (“Anthony Gota”) e una carta Zona (Atlantic City).



## **Banconote e carte Blitz della Polizia (Police Raid)**

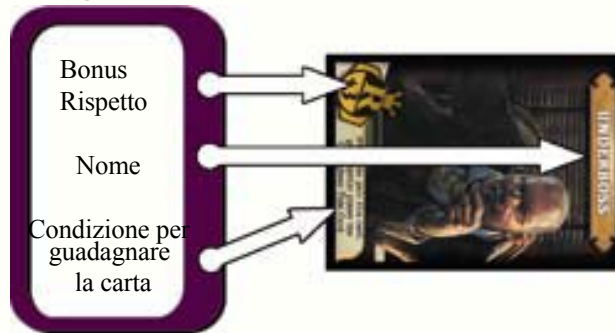


Rappresentano le somme di denaro usate dai giocatori durante il gioco. Le banconote con il valore di 10.000 \$ o superiore hanno un'icona Colpa (Colpevole o Innocente) ed un Valore di Corruzione usato per determinare il Verdetto del PROCESSO. Nella pila delle carte Banconote si trovano anche le carte Blitz della Polizia che sono senza valore ma hanno effetto durante gli Incassi.





## Le Carte Prestigio (Title)



Rappresentano la posizione di prestigio all'interno della Famiglia. Concedono un bonus al Rispetto e vengono messe in gioco a metà partita.



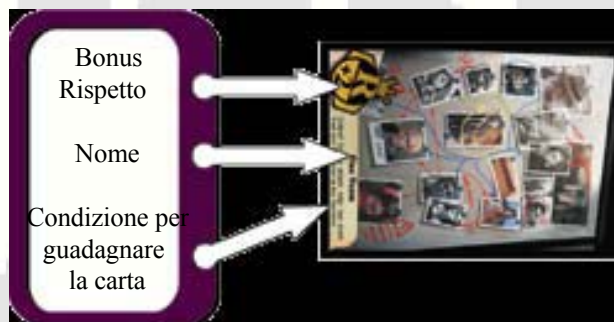
## Le carte Corruptore Zelante (Zealous Corruptor)



Rappresentano i giocatori più intenzionati a cambiare il Verdetto del PROCESSO. Conferiscono un bonus al Rispetto ed entrano in gioco nel quarto Mese (Aprile).



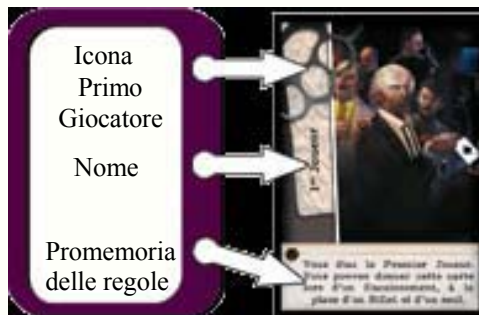
## Carte Bonus di Fine Partita



Queste carte conferiscono un bonus al punteggio di Rispetto ai giocatori che soddisfano le loro condizioni durante il VERDETTO FINALE.



## Carta Primo Giocatore (First Player)



Questa carta individua il giocatore che inizia ogni fase nel Mese in corso. Essa può essere data ad un altro giocatore durante la fase BUSINESS. Questo giocatore diventa il nuovo Primo Giocatore all'inizio della fase successiva.



## SETUP DEL GIOCO

Dividere in due mazze differenti le carte Scagnozzi e le carte Zona.

I 20 Scagnozzi vengono mischiati. Si distribuiscono 3 carte Scagnozzo ad ogni giocatore, che le piazza scoperte di fronte a sé.

Le 14 Zone vengono mischiate. Ogni giocatore riceve 1 Zona che viene piazzata scoperta di fronte a sé, sotto i propri Scagnozzi.

L'insieme degli Scagnozzi, delle Zone e le carte Rispetto di fronte ad un giocatore costituiscono il Territorio di quel giocatore.

Ogni giocatore sceglie un segnalino Uomo d'Onore e lo colloca nella casella 0 della scala di Rispetto. Successivamente il giocatore prende un set di 4 carte Location dello stesso colore del suo segnalino Uomo d'Onore.

Inoltre il giocatore prende la sua dotazione iniziale di soldi: 2 Banconote da 5.000 \$, 1 Banconota da 10.000 \$ con il simbolo Innocente e 1 Banconota da 10.000 \$ con il simbolo Colpevole, che dispone accanto a sé coperte. Queste banconote costituiscono la Banca del giocatore.





Le carte Strada non distribuite precedentemente vengono mischiate e posizionate coperte vicino al tabellone di gioco. 4 di queste carte vengono piazzate scoperte nei quattro spazi del tabellone che rappresentano la Strada. Se si scopre una carta Indagine durante questa fase di setup essa viene rimescolata nel mazzo e sostituita da un'altra carta.

Le Banconote non utilizzate e le carte Blitz della Polizia vengono mischiate insieme e piazzate vicino al tabellone in pila. Le Banconote scartate durante il gioco vengono piazzate scoperte in una pila vicino a quelle coperte. Questa pila con gli scarti non può essere esaminata.

Le carte Vendetta, una volta mischiate, vengono piazzate coperte in una pila vicino al tabellone di gioco.

Le tre carte Bonus di Fine Partita sono messe, scoperte, vicino al tabellone. Le tre carte Corrottori Zelanti vengono piazzate sopra di esse scoperte ed infine le tre carte Prestigio vengono posizionate scoperte sopra le precedenti (in questo modo quando le carte Prestigio vengono prese le carte Corrottori Zelanti divengono disponibili e successivamente le carte Bonus di Fine Partita si scoprono giusto in tempo per il VERDETTO FINALE).

Il segnalino Verdetto si posiziona nella Barra del Verdetto della Giuria in base al numero dei giocatori come segue:



in 3 giocatori

in 4 giocatori

in 5 giocatori

Il segnalino Data è piazzato nel primo Mese (Gennaio) del Calendario.

Il giocatore più anziano è scelto come giocatore iniziale, grazie al rispetto che ispira, prende la carta Primo Giocatore e la piazza nel suo Territorio per indicare il suo status.





## SCOPO DEL GIOCO

Inizialmente, lo scopo di ogni giocatore è quello di far uscire il Padrino pulito dal processo piazzando Banconote nella Pila della Corruzione ed ottenere più punti Rispetto degli altri giocatori.

Alla fine del gioco, se il Padrino viene dichiarato Innocente, il giocatore con più punti Rispetto vince la partita.

Quando un giocatore pesca una carta Vendetta Infiltrato dell'FBI (FBI Snitch) le sue condizioni di vittoria cambiano: egli deve assicurarsi che il Padrino sia dichiarato Colpevole per avere la possibilità di vincere il gioco. Il giocatore deve inoltre avere più punti Rispetto di un altro eventuale Infiltrato dell'FBI per vincere (all'FBI interessa solo il pesce più grosso).



## TURNI DI GIOCO

Il gioco si svolge in 6 turni, chiamati Mesi.

Ogni Mese è diviso in 4 fasi distinte: il BUSINESS, il MEETING, il PROCESSO e RECEPTION.

Chi possiede la carta Primo Giocatore dà inizio ad ogni fase del Mese. Ogni fase poi deve essere giocata da tutti gli altri giocatori, in senso orario, prima di dare inizio alla fase successiva.

Ogni fase (ad eccezione della RECEPTION) consente al giocatore di svolgere un'azione specifica. Per impegnarsi in questa azione il giocatore deve scegliere un suo Scagnozzo Libero e girare la carta ad indicare che ora è Impegnato. Questa azione viene definita Impegnare uno Scagnozzo. Nello stesso modo, è possibile Impegnare un Zona durante la fase BUSINESS.

In ogni fase, il giocatore può decidere di passare il turno e non svolgere l'azione disponibile per lasciare Liberi per le fasi successivi i propri Scagnozzi. Un giocatore può inoltre scegliere di svolgere un'azione più volte nella stessa fase se ha dei Scagnozzi Liberi da Impegnare.

Uno Scagnozzo che viene Impegnato in un'azione durante una fase rimane tale fino al Mese seguente e non è in grado di svolgere ulteriori azioni nelle fasi successive del Mese in corso.

Può capitare che il testo di alcune carte sia in contrasto con le regole. In questo caso il testo della carta sostituisce queste regole.

Ny

Ny








## PRIMA FASE: IL BUSINESS







In questa fase, i giocatori possono decidere di passare il turno e non svolgere l'azione disponibile per lasciare Liberi, per le fasi successive, i propri Scagnozzi. Un giocatore può inoltre scegliere di svolgere l'azione più volte nella stessa fase se ha degli Scagnozzi Liberi che possono essere Impegnati.



Questa fase consente ai giocatori di riscuotere gli Incassi attraverso i quali si arricchiscono pescando Banconote.

Questa azione consiste nello scegliere un'icona Traffico (    ) tra le tre disponibili o un colore Racket tra i quattro possibili ( **Staten Island** **Brooklyn**, **Queens**, **Bronx** ) e contare il numero di Zona(e) in gioco corrispondenti alla scelta del giocatore. Si pescano un numero di Banconote pari al numero delle Zone contate, dividendo (o no) le Banconote stesse per il numero di giocatori che hanno una o più Zone tra quelle conteggiate.

Nell'ordine seguente, il giocatore:

-  1. Impegna un suo Scagnozzo Libero;
-  2. Impegna una sua Zona Libera;
-  3. Annuncia agli altri giocatori che tipo di Incasso sceglie per far rendere la sua Zona: il Racket (colore) o il Traffico (icona)
-  4. Si conta il numero delle Zone con il Traffico o con il colore Racket scelto presenti nei Territori di tutti i giocatori. Le Zone sulla strada non vengono conteggiate.
-  5. Si pescano tante Banconote quante sono le Zone contate.
-  6. Si distribuisce una Banconota a giocatore per ogni Zona da lui posseduta che abbia l'icona Traffico o il colore Racket annunciato precedentemente. Questa spartizione è opzionale (vedi Giocatore Truffato).

Una Zona nel Territorio di un giocatore, va sempre contata, anche se è Impegnata. Comunque, una Zona impegnata non può mai essere usata per iniziare una nuova azione di Incasso.

Quando si dividono le banconote dopo aver Incassato, non si possono utilizzare banconote prelevate dalla propria Banca.

Quando tutti i giocatori hanno riscosso i propri Incassi, il Primo Giocatore inizia la fase MEETING.

*Esempio: Marco Impegna un suo Scagnozzo Libero ed annuncia che eseguirà il Racket nel **Bronx**. Può farlo poiché possiede la Zona **Bronx**. Impegna questa Zona per dare inizio al Racket.*

*Successivamente conta il numero totale di Zone **Bronx** in gioco, così, in questo caso, una nel suo Territorio (quella che è stata Impegnata) e una nel Territorio di Luigi. Ci sono dunque due Zone **Bronx** che consentono di pescare due carte Banconota. Per finire il suo Incasso, Marco deve dare o non dare una delle due Banconote pescate a Luigi, dopo averle viste.*

### **Blitz della Polizia (Police Raid)**

Se durante gli Incassi viene pescata, dalla pila delle Banconote, una carta Blitz della Polizia non si pescano più carte Banconote in questa Fase e si mischia la pila aggiungendo le carte Banconote scartate. Questa situazione può forzare un giocatore a Truffare qualcun altro dato che non è possibile, quando si dividono gli Incassi, usare Banconote dalla propria Banca.



### **Giocatore Truffato**

Quando un giocatore sta dividendo le Banconote degli Incassi può decidere o essere forzato a non dare le Banconote che spettano ad uno o più giocatori.

Un giocatore che non riceve l'esatto numero di Banconote che gli spettano viene considerato Truffato. Per ogni Banconota che non ha ricevuto, il giocatore Truffato pesca una carta Vendetta.

Un giocatore che non riceve una Banconota per se stesso durante i suoi Incassi non è mai da considerare Truffato.

*Esempio: Marco decide di Incassare dall'icona . Conta il numero delle icone presenti nelle Zone in ogni Territorio.*

*Lui ne possiede una e Luigi, uno dei suoi avversari, ne ha due, per un totale di tre icone  nelle Zone. Perciò Marco pesca tre carte Banconota. Ora deve decidere se dividere il suo Incasso con Luigi. Sa che a Luigi spettano due Banconote perchè possiede due Zone con l'icona .*

*Se dà due carte Banconota a Luigi, ha diviso le Banconote correttamente e la Fase degli Incassi è conclusa.*

*Se dà una sola carta Banconota a Luigi, quest'ultimo è da considerarsi Truffato e deve pescare una carta Vendetta.*

*Se non dà nessuna Banconota a Luigi, quest'ultimo è da considerarsi Truffato e pesca due carte Vendetta.*

### **Carta Primo Giocatore (First Player Card)**

Quando il Primo Giocatore sta dividendo gli Incassi può dare, ad un altro giocatore, la carta Primo Giocatore invece di una Banconota. Il giocatore che la riceve non è da considerare Truffato.

N  
W  
Y

N  
W  
Y





L'ordine della Fase in corso non viene alterato ed il giocatore che ha appena ricevuto la carta diverrà il Primo Giocatore all'inizio della fase successiva.

La carta Primo Giocatore non può cambiare proprietario più di una volta in un Mese.

*Esempio:* nell'ultimo esempio, se Marco dà a Luigi una carta Banconota e la carta Primo Giocatore, Luigi non si considera Truffato e diverrà il Primo Giocatore quando inizierà la fase MEETING.

## Zone Bicolore

Le Zone Bicolore possono essere trovate tra le carte Strada e sono le carte: Connecticut e New Jersey. Non hanno icone Traffico e non vengono conteggiate per esse durate gli Incassi. Sono comunque conteggiate per gli Incassi del Racket per uno dei due colori presenti sulla carta.

## Atlantic City

Atlantic City è una carta Vendetta che viene immediatamente collocata nel Territorio del giocatore che la pesca.

Deve essere considerata come una Zona per tutti gli Incassi derivanti dalle icone Traffico, ma mai per quelli che derivano dal Racket. Inoltre, questa carta non può mai essere Impegnata per dare inizio agli Incassi.

*Esempio:* Antonio ha 3 Zone nel suo Territorio:

**Queens**  **New Jersey** e Atlantic City   .

Grazie alle sue Zone, può effettuare i seguenti Incassi:




Racket nel **Queens**, Racket in **Staten Island** e icona Traffico .

E' inoltre coinvolto in ogni Incasso effettuato dagli altri giocatori dei seguenti tipi:

 e  grazie ad Atlantic City, ma non può utilizzarli per se stesso.

## Incassi massimi in una fase

Un giocatore può attuare un solo Incasso su una determinata icona Traffico e può svolgere un solo Incasso derivante dal Racket. In totale un giocatore può Incassare al massimo 4 volte nel suo Turno:


un  Traffico, un  Traffico, un  Traffico ed un solo Racket.


Ovviamente il giocatore deve avere abbastanza Scagnozzi e Zone da Impegnare.


Comunque, più giocatori possono attuare la stessa tipologia di Incasso durante una determinata fase.



*Esempio: Luigi ha nel suo Territorio le 2 seguenti Zone:*


**Queens**  e **Bronx** .

Usando le sue Zone, può riscuotere i seguenti Incassi: Racket nel **Bronx**, Racket nel **Queens** e il Traffico .

Comunque, nella stessa Fase, non può riscuotere gli Incassi del Racket dal **Bronx** e dal **Queens**. Allo stesso modo, nella stessa fase, non può riscuotere gli Incassi da due icone Traffico .

## **SECONDA FASE: IL MEETING**




In questa fase, i giocatori possono decidere di passare il turno e non svolgere l'azione disponibile per lasciare Liberi, per le fasi successive, i propri Scagnozzi. Un giocatore può inoltre scegliere di svolgere l'azione più volte nella stessa fase se ha degli Scagnozzi Liberi che possono essere Impegnati.



Il MEETING è una riunione dove i giocatori fanno offerte per le opportunità disponibili in città. Nella parte iniziale di questa Fase, i giocatori sono liberi di trattare tra di loro per trovare un accordo su come dividere “teoricamente” le carte presenti sulla Strada. Questa fase consente ai giocatori di svolgere un'azione Asta attraverso la quale prendere una (o più) carta(e) presenti sulla Strada.

Questa azione consiste nello scegliere, segretamente, una delle carte presenti sulla Strada ed offrire, sempre segretamente, un certo numero di Banconote per aggiudicarsela.

Nell'ordine seguente, il giocatore:

-  1. Impegna uno proprio Scagnozzo Libero,
-  2. Piazza sopra lo Scagnozzo la Carta Location, coperta, corrispondente allo Spazio sulla Strada occupato dalla carta che vuole ottenere;
-  3 Piazza sullo Scagnozzo, sotto la carta Location, un numero di Banconote dalla propria Banca, coperte, corrispondenti alla propria Offerta (minimo una Banconota).



Le carte Location e le Banconote vengono piazzate coperte. Il numero delle Banconote nell'offerta di ogni giocatore può essere contato.

Non si può annunciare, usando un numero, il valore della propria Offerta o di quella un altro giocatore.

Il numero delle Aste che i giocatori possono effettuare è limitato dal numero delle carte Location che un giocatore possiede e dal numero di Scagnozzi Liberi nel proprio Territorio.

*Esempio: Marco è interessato ad una carta Sottoposto (Underling) nello Spazio 2 della Strada, Impegna un suo Scagnozzo, piazza su di esso la propria carta Location 2 coperta ed aggiunge una quantità di Banconote che ritiene sufficiente per vincere l'asta.*

Quando il Primo Giocatore ha terminato la propria Asta(e), il giocatore successivo svolge anch'esso l'Asta e si avanti così fino a che tutti i giocatori non hanno concluso la fase.

A questo punto, la carte Location piazzate sugli Scagnozzi vengono scoperte simultaneamente. Ogni giocatore vede quanto è stato offerto per ogni carta.

L'Asta è risolta seguendo l'ordine della Strada: dallo Spazio 1 allo Spazio 4.

## Risoluzione delle Aste



Se un giocatore è l'unico ad aver offerto per una carta, vince automaticamente l'Asta. Egli sceglie una Banconota tra quelle Offerte che verrà ripresa mentre le altre saranno scartate. Non deve rivelare il totale della sua Offerta.



Se più giocatori hanno fatto offerte per la stessa carta, essi rivelano le loro Banconote. Chiunque ha offerto di più vince la carta. Tutte le Banconote vengono scartate.



Nel caso in cui ci sia parità per un'Asta, nessuno prende la carta e tutte le Banconote vengono scartate. La carta resta disponibile nel proprio Spazio per il prossimo MEETING.

Le carte vinte nel MEETING vengono immediatamente piazzate nel seguente modo:



Gli Scagnozzi, in posizione Libero, nel Territorio del giocatore vicino agli altri Scagnozzi;



Le Zone, in posizione Libera, nel Territorio del giocatore vicino alle altre Zone;



Le carte Rispetto, scoperte, vicino agli Scagnozzi. Il Punteggio del Rispetto del giocatore viene aggiornato nella Scala del Rispetto.

Ny

Ny



## Le Indagini (Investigation)

Le Indagini possono essere rivelate nella Strada come gli Scagnozzi, le Zone e le carte Rispetto (vedere fase RECEPTION). Il loro meccanismo, però, è differente.

Il Mese successivo a quello in cui entrano in gioco sulla Strada e per tutto il tempo in cui vi rimangono, le Indagini hanno un Effetto su tutti i giocatori. Questo Effetto è descritto sulla carta stessa.

Per sbarazzarsi di un'Indagine, una o più Aste devono essere svolte nello Spazio della Strada in cui essa si trova. L'asta si svolge come precedentemente descritto. Le Offerte dei giocatori in questo caso vengono sommate.

Se l'Offerta totale è maggiore o uguale al valore della Bustarella presente sulla carta Indagine, essa viene rimossa e i suoi effetti cessano immediatamente. Il giocatore che ha offerto di più durante l'Asta vince la carta. Esso piazza la carta nel proprio Territorio vicino alle sue carte Rispetto e sposta immediatamente il suo segnalino Uomo d'Onore di una casella nella Scala del Rispetto. Se due giocatori hanno offerto la stessa cifra, ed essa risulta la più alta, nessuno vince la carta, che viene rimossa per il resto del gioco.

Se la somma delle Offerte è inferiore al valore della Bustarella riportata sulla carta Indagine, la carta rimane sullo Spazio sulla Strada. Le Offerte sono scartate come al solito.




Se un giocatore è l'unico a fare un'Offerta per rimuovere un'Indagine, egli non riprende nessuna Banconota dalla sua Offerta.

Ogni carta Indagine che non viene rimossa dalla Strada durante questa fase genererà un punto Colpevole alla fine di ogni Mese (vedere Fase RECEPTION).

Più carte Indagini sono presenti sulla Strada più le cose si fanno difficili. Fate attenzione a non farvi sopraffare.

## Underboss, Consigliere e Carta Primo Capo

Alla fine del secondo Mese (vedere fase RECEPTION) la carta Underboss viene piazzata nella Strada nel primo Spazio libero. I giocatori potranno aggiudicarsi questa carta a partire dalla prossima fase MEETING.

-  Il giocatore che vince la carta Underboss guadagna 3 punti Rispetto e deve immediatamente dare ad un altro giocatore a scelta, diverso da se stesso, la carta Consiglieri.
-  Il giocatore che riceve la carta Consiglieri guadagna 2 punti Rispetto e deve immediatamente dare ad un altro giocatore a scelta, diverso da colui che possiede l'Underboss, la carta Primo Capo;
-  Il giocatore che riceve la carta Primo Capo guadagna 1 punto Rispetto.



Ogni giocatore che in questa distribuzione non riceve nessun titolo deve essere considerato Truffato e pesca immediatamente una carta Vendetta.

La distribuzione delle carte Prestigio avviene non appena la carta Underboss è vinta. I giocatori riprendono la risoluzione delle Aste dopo questa distribuzione.

## Giocatore Truffato durante il MEETING

Un giocatore che ha partecipato almeno ad un'Asta e non ha ottenuto nessuna carta durante questa fase deve essere considerato Truffato. Pertanto pesca immediatamente una carta Vendetta.

Durante il MEETING, un giocatore che ottiene una carta Prestigio (Underboss, Consigliere, Primo Capo), carta Investigazione, Atlantic City o qualsiasi altra carta Strada vinta attraverso l'uso del potere di un suo Scagnozzo, non deve essere considerato Truffato.

## TERZA FASE: IL PROCESSO

In questa fase, i giocatori possono decidere di passare il turno e non svolgere l'azione disponibile per lasciare Liberi, per le fasi successive, i propri Scagnozzi. Un giocatore può inoltre scegliere di svolgere l'azione più volte nella stessa fase se ha degli Scagnozzi Liberi che possono essere Impegnati.





Nel corso di questa fase, a seconda delle proprie condizioni di vittoria, i giocatori provano a corrompere i membri della Giuria con lo scopo di far scagionare o far condannare il Padrino.

Questa fase consente di svolgere l'azione Corruzione attraverso la quale i giocatori possono influenzare il VERDETTO FINALE a favore o contro il Padrino.

Questa azione consiste nel giocare delle Banconote, coperte, dalla propria Banca nella Pila della Corruzione presente sul tabellone.

Nel seguente ordine, un giocatore può:

-  1. Impegnare un suo Scagnozzo Libero;
-  2. Piazzare una sola Banconota, coperta, nella Pila della Corruzione presente sul tabellone.

Quando tutti i giocatori hanno concluso questa fase, il gioco prosegue verso l'ultima fase della Settimana: la RECEPTION.

## Corruttori Zelanti

A partire dal quarto Mese (Aprile), se un giocatore è l'unico a svolgere una o più Azionidi Corruzione durante la fase PROCESSO guadagna una carta Corruttore Zelante. Questa carta conferisce al giocatore 1 punto Rispetto.






Se più giocatori effettuano una o più Azioni di Corruzione, nessuno riceve carte Corruttori Zelanti.

Durante il VERDETTO FINALE, tutte le carte Corruttore Zelante che non sono state vinte durante il gioco sono rimosse per il resto della partita.

### **QUARTA FASE: RECEPTION**

In questa fase i giocatori non possono svolgere Azioni. Questa è una fase di mantenimento in cui si prepara il tabellone per il prossimo Mese.

Seguendo l'ordine seguente:

-  1. I giocatori riportano i loro Scagnozzi in posizione Libero;
-  2. I giocatori controllano se hanno più di 6 Banconote nella loro Banca. Qualora fosse così, scartano tante Banconote fino a quando non ne restano 6 nella propria Banca. I giocatori sono liberi di scegliere quali Banconote scartare.
-  3. Per ogni carta Indagine presente in uno Spazio della Strada, il Primo Giocatore muove il segnalino Verdetto di una casella verso destra, a meno che il segnalino non sia nell'ultimo spazio a destra.
-  4. Se ci sono degli Spazi liberi sulla Strada, il Primo Giocatore li riempie così: pesca carte Strada e le pone scoperte negli Spazi liberi.
-  5. Il segnalino Data viene spostato di uno spazio, nel Mese successivo.

**Durante la fase RECEPTION del secondo Mese (Febbraio)** la carta Prestigio Underboss viene collocata sul primo Spazio libero della Strada, partendo dallo Spazio 1. Essa può essere vinta durante la prossima fase MEETING.

Se non ci sono Spazi liberi nella Strada, la carta Underboss va a rimpiazzare il primo Scagnozzo, Zona o Carta Rispetto. La carta rimpiazzata va immediatamente rimossa per tutto il resto della partita.




Nel sesto Mese la fase RECEPTION è sostituita dal VERDETTO FINALE.



## Primo Verdetto

Dopo aver svolto la fase RECEPTION del terzo Mese (Marzo), il Primo giocatore Spoglia la Pila della Corruzione.

Nel seguente ordine, il Primo Giocatore:

-  1. Prende le Banconote dalla Pila della Corruzione;
-  2. Mischia le carte Banconota;
-  3. Scopre una carta alla volta annunciando l'icona Colpa presente sulla Banconota (Colpevole o Innocente) e il Valore di Corruzione. Un altro giocatore muove il segnalino Verdetto, verso destra (Colpevole) o verso sinistra (Innocente) sulla Barra del Verdetto della Giuria di tante caselle quanto è il valore annunciato.








Tutte le Banconote presenti nella Pila della Corruzione devono essere contate durante lo Spoglio. Se, per qualsiasi ragione, il segnalino Verdetto finisce sull'ultima casella di uno dei due lati e ci sono ancora Banconote a favore di quel lato, queste non hanno effetto.

Dopo lo Spoglio, tutte le Banconote (Pila della Corruzione, Pila della Pesca, Blitz della Polizia e Pila degli Scarti) vengono rimescolate insieme e vanno a formare una nuova Pila delle Banconote.

## Verdetto Finale

Durante il sesto Mese, invece di giocare la fase RECEPTION, il VERDETTO FINALE viene emesso.

Seguendo quest'ordine:

-  1. Partendo dal Primo Giocatore, viene effettuato un ultimo turno di modo che i giocatori che hanno ancora carte Vendetta possono giocarle se lo desiderano;
-  2. Le carte Corruttori Zelanti che non sono state vinte durante il gioco sono rimosse per il resto della partita;
-  3. Si controlla se qualche giocatore soddisfa le condizioni richieste per ricevere la carta Bonus di Fine Partita ed il suo punteggio Rispetto viene adeguato di conseguenza. Se si verifica un pareggio tra due o più giocatori, nessuno riceve la carta Bonus di Fine Partita;
-  4. Viene effettuato lo Spoglio come descritto nel Primo Verdetto;
-  5. Per ogni carta Indagine presente sulla Strada, il segnalino Verdetto viene spostato di una casella verso destra (Colpevole), a meno che il segnalino non sia già nell'ultima casella a destra;
-  6. Ogni eventuale Infiltrato dell'FBI si rivela;
-  7. Viene determinato il Vincitore della partita.

- Se il segnalino Verdetto si trova in uno spazio blu (Innocente), il Padrino è dichiarato Innocente. Il giocatore con il Punteggio Rispetto più alto, che non sia un Infiltrato dell'FBI, vince la partita. Se c'è parità tra il Punteggio Rispetto di due o più giocatori, il giocatore con la carta Prestigio più alta (quella che vale più punti) vince la partita.

- Se il segnalino Verdetto si trova in uno spazio rosso (Colpevole), il Padrino viene dichiarato Colpevole. L'infiltrato dell'FBI con il Punteggio Rispetto più alto vince la partita. Se c'è parità tra il Punteggio Rispetto di due o più giocatori, il giocatore con la carta Prestigio più alta (quella che vale più punti) vince la partita.

- Se il Padrino è giudicato Colpevole e nessun giocatore è un Infiltrato dell'FBI, tutti i giocatori perdono. Il Don entra a far parte del Programma di Protezione Testimoni e fornisce informazioni alle forze dell'ordine che segneranno il destino della Famiglia.

### **Carte Bonus di Fine Partita**

Queste carte conferiscono un bonus al Rispetto al giocatore che soddisfa le loro condizioni durante il VERDETTO FINALE.

In caso di pareggio per l'acquisizione della carta, nessun giocatore la riceve.

- "Fine Team" va al giocatore che possiede più Zone e Scagnozzi nel suo Territorio;

- "Wisdom and Virtue" va al giocatore che possiede il maggior numero di carte Vendetta non utilizzate;

- "Full of cash" va al giocatore che possiede la più grande somma di Banconote nella propria Banca.



## **POTERI DELLE CARTE**



### **PRIMO GIOCATORE**

Il giocatore che possiede la carta Primo Giocatore inizia ogni fase del Mese.

Nella fase BUSINESS, durante gli Incassi, il Primo Giocatore può dare questa carta ad un altro giocatore come se fosse una Banconota. Il giocatore che la riceve non è da considerare Truffato. Comunque questa carta sostituisce solamente una Banconota.

L'ordine di gioco cambia a partire dalla fase successiva, il MEETING.

Il potere della carta Primo Giocatore può essere usato soltanto una volta nel corso di un Mese. Il giocatore che la riceve deve tenerla fino al Mese successivo.



### **GLI SCAGNOZZI**

Ogni Scagnozzo ha un Potere, descritto sulla carta.

Alcuni Poteri sono legati ad un'azione (Incasso, Asta, Corruzione). In questo caso, uno Scagnozzo che viene Impegnato per svolgere l'azione attiverà automaticamente il suo Potere.



Uno Scagnozzo con questo tipo di Potere non può essere Impegnato solo per attivare il suo Potere. Uno Scagnozzo può essere Impegnato in un'azione non legata al proprio Potere, ma, in questo caso, il Potere non verrà attivato.

*Esempio: Gisella Agnello (BUSINESS: pesca una carta Vendetta se viene colpita da una carta Blitz della Polizia):*

*Se questo Scagnozzo viene Impegnato nella fase Incassi, il suo Potere è attivato e consente al giocatore di pescare una carta Vendetta se il Blitz della Polizia viene rilevato mentre le Banconote vengono pescate.*

*Se questo Scagnozzo viene Impegnato in un'Asta o per Corrompere, il suo Potere non viene Attivato.*

Gli altri Poteri Vendetta hanno effetti indipendente dalle azioni. In questo caso uno Scagnozzo Impegnato per attivare un Potere di questo tipo non può essere utilizzato per svolgere un'azione nel turno in corso. Viceversa, se viene Impegnato per svolgere un'azione non può attivare il suo Potere.




*Esempio: Francesca Donata (VENDETTA: pesca una carta Vendetta in più quando vieni Truffato):*

*il giocatore che possiede questo Scagnozzo può Impegnarlo per svolgere un'azione (Incasso, Asta, Corruzione) ed il suo Potere non produce effetti, oppure il giocatore può Impegnarlo quando viene Truffato. ma in questo caso questo Scagnozzo non sarà più in grado di svolgere un'azione in questo turno.*

## VENDETTA

Quando un giocatore viene Truffato, pesca una carta Vendetta.

Un giocatore si considera Truffato quando:

-  1. Non riceve il giusto numero di Banconote che gli spetterebbero durante la divisione degli Incassi;
-  2. Non ottiene carte durante la fase MEETING nonostante abbia partecipato almeno ad un'Asta;
-  3. Non riceve una carta Prestigio quando avviene la loro assegnazione.

In ogni momento, un giocatore può giocare una carta Vendetta che possiede. Non è necessario Impegnare uno Scagnozzo. Se per attivare l'effetto della carta è necessario sapere quale carta applica prima di un'altra i suoi effetti, si procede in senso orario, partendo dal Primo Giocatore.

La carta Infiltrato dell'FBI cambia le condizioni di vittoria del giocatore che la possiede. Questa carta rimane nella mano del giocatore fino al VERDETTO FINALE.

Le carte Rancore non hanno effetti diretti sul gioco e non possono essere mostrate, giocate o scartate. Possono essere contate quando si conteggia per effetto del bonus "Wisdom and Virtue" durante il VERDETTO FINALE.

Le carte Vendetta che rappresentano uno Scagnozzo o una Zona vanno giocate appena pescate. Vengono piazzate vicino alle altre carte nel proprio Territorio.

Il potere di ogni carta Riscossione è descritto su di essa. Esse vengono scartate dopo l'uso, ad eccezione delle carte "Shame of you!", che devono essere piazzate nel Territorio di un avversario accanto ad eventuali carte Rispetto. La carta rimane lì fino alla fine della partita. La Scala del Rispetto viene aggiornata di conseguenza.

Appena prima di effettuare l'ultimo Spoglio, un ultimo giro del tavolo viene effettuato per dare la possibilità ai giocatori di giocare qualunque carta Vendetta rimasta nella mano.

## LE INDAGINI

Un'indagine può finire su uno spazio della Strada nella fase RECEPTION. Il suo effetto si applica a partire dal Mese successivo.

*Esempio: IRS (Kgiocatori scartano tutte le Banconote f ella propria Banca durante la fase RECEPTION):*

*questa Indagine può envrare in gioco nellc fase RECEPTION. ma i suoi effetti si applicano a partire dalla fase RECEPTION del mese successivo.*

Un Indagine produce i suoi Effetti fino a quando resta sulla Strada, ma cessa subito il suo effetto appena viene scartata o vinta da un giocatore (vedere fase MEETING). Questo può causare strane domande sulla tempistica, in particolare per la carta FBI descritta nell'esempio qui sotto.

*Esempio: FBI (I Roterkdegli Scagnozzi non pquuqq essere utilizzatk): quando l'Effetto di questa carta termina, qualunque Scagnozzo già Impegnato, la cui Azione sia stata svolta (la sua Asta è già stata risolta), non sarà in grado di usare il proprio Potere. Comunque, ogni Scagnozzo Impegnato in un'Asta non ancora risolta sarà in grado di utilizzare il suo Potere, se può farlo.*

Ogni Indagine non rimossa dalla Strada genera un punto Colpevole alla fine di ogni Mese (vedere fase RECEPTION).

**Traduzione in italiano e adattamento grafico  
per la Tana dei Goblin a cura di  
Giorgio Pascolini**

.....Tgxklqpg'è'èwt c'f k

.....Dt wpq'Dqklq

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento ha la sola finalità di aiutare i giocatori italiani a comprendere il gioco.

Tutti i diritti sul gioco e le immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## CREDITK

Illustrazioni: Nicolas Fructus

Autori: Sébastien Gigaudaut & David Rakoto

Traduttori: Eric Harlaux & Eric Franklin

Impaginazione: Frédérick Condette & David Rakoto