

Автор гри
Ерік М. Ленг

Художник
Карл Копінський

Хрещений Батько

ІМПЕРІЯ КОРЛЕОНЕ



CM
ON







ЗМІСТ

Вміст гри	4
Огляд гри.....	6
Приготування до гри	8
Ігрове поле	10
Раунди гри	12
Відкрити локацію	12
Сімейна справа	13
Зіграти громила	14
Зіграти члена сім'ї	15
Виконати доручення.....	16
Зіграти спільника	17
Війна за райони.....	19
Підкуп	20
Данина Донові	21
Кінець раунду	22
Кінець гри	23
Нагороди наприкінці гри	23
Ігрові позначення.....	27
Творці гри	27
Стилі правила	28

ВМІСТ ГРИ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ



12 ПЛИТОК ЛОКАЦІЙ



44 КАРТИ ДОРУЧЕНЬ



1 ПРАВИЛА ГРИ



18 КАРТ СПІЛЬНИКІВ
(ПОДІЛЕНІ НА 3 РАУНДИ)



32 КАРТИ НЕЛЕГАЛЬНИХ ТОВАРІВ
(ЗБРОЯ, БРУДНІ ГРОШІ, АЛКОГОЛЬ, НАРКОТИКИ)



120 БАНКОТ
(НОМІНАЛИ 1 \$, 2 \$, 3 \$, 5 \$)



1 ЖЕТОН
ГОЛОВИ КОНЯ



1 ЖЕТОН
АВТОМОБІЛЯ
ПОЛІЦІЇ



45 МАРКЕРІВ КОНТРОЛЮ
(по 5 кожного кольору)



5 МЕТАЛЕВИХ ВАЛІЗ



34 ФІГУРКИ

ДОН ВІТО КОРЛЕОНЕ



СПІЛЬНИКИ



ШЕФ ПОЛІЦІЇ



МЕР



БОС ПРОФСПІЛКИ



ДОН МАРЦУЛЛО
(ДОН)

СІМ'Я МАРЦУЛЛО



САЛЬВО
МАРЦУЛЛО
(КОНСИЛЬЄРІ*)



РОЗАРІО
МАРЦУЛЛО
(СПАДКОЄМЕЦЬ)



3 ГРОМИЛА

СІМ'Я МАТАРАЦЦО



ЛЕОЛУКА
МАТАРАЦЦО
(ДОН)



ДЖЕЙМС «ПАВУК»
О'РАЙЛІ (КОНСИЛЬЄРІ)



ТАНІНО
МАТАРАЦЦО
(СПАДКОЄМЕЦЬ)



3 ГРОМИЛА



ДЖАННІ
ВІТАЛЕ
(ДОН)

СІМ'Я ВІТАЛЕ



СОФІЯ ВІТАЛЕ
(КОНСИЛЬЄРІ)



ТАНКРЕДІ
ВІТАЛЕ
(СПАДКОЄМЕЦЬ)



3 ГРОМИЛА

СІМ'Я КАККАМО



КАРЛО
КАККАМО (ДОН)



ЕРІК КОЛМАН
(КОНСИЛЬЄРІ)



ТАРА КАККАМО
(СПАДКОЄМИЦЯ)



3 ГРОМИЛА



ТОММАЗО ПІЦЦІНО
(ДОН)



М'ЯСНИК
(КОНСИЛЬЄРІ)



К'ЯРА ПІЦЦІНО
(СПАДКОЄМИЦЯ)



3 ГРОМИЛА

* Консильєрі (з іт. Consigliere) – разом із босом і його заступником утворюють «адміністрацію» мафіозної сім'ї. Консильєрі виконують роль радників боса сім'ї, а також можуть представляти інтереси сім'ї на важливих зустрічах (прим. редактора).

ОГЛЯД ГРИ

«Доне Корлеоне, для мене велика честь
бути запрошеним до вашого будинку
на весілля вашої доньки», - Лука Вразі

Події у грі «Хрещений батько. Імперія Корлеоне» відбуваються в 1950-ті роки в м. Нью-Йорк. Від 2 до 5 гравців очолять мафіозні сім'ї, щоб зійтися у боротьбі за контроль над містом «Великого яблука». Гравці за допомогою членів своїх сімей і громил збиратимуть данину з місцевого бізнесу, отримуватимуть нелегальні товари, щоб виконувати доручення Дона Корлеоне, підкуповуватимуть спільників, у такий спосіб збільшуватимуть власні статки. Контролюватиме райони та отримуватиме з них вигоди лише та сім'я, що переможе у війні за райони. Зрештою остаточна перемога дістанеться сім'ї з найбільшою сумою грошей. Однак варто мати на увазі, що частина доходу сім'ї йтиме у вигляді данини Донові Корлеоне і не враховуватиметься під час визначення переможця. Ви повинні знайти способи відмити свої гроші, щоб заховати їх у валізі, де вони будуть у безпеці до кінця гри. Додаткові гроші також можна отримати в кінці гри, контролюючи більшість районів і виконуючи найбільшу кількість завдань кожного кольору. Сім'я, яка накопичить найбільше грошей, буде правити Нью-Йорком!

Дон Віто Корлеоне





ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Виконайте послідовно такі дії:

1. Розкладіть ігрове поле й розмістіть його на центр стола.
2. Покладіть фігурку Дона Корлеоне в комірку «Раунд І» на треку раундів.
3. Покладіть жетон автомобіля поліції на першу комірку треку фаз.
4. Відсортуйте за типами банкноти та нелегальні товари. Сформовані колоди покладіть горілиць поряд із ігровим полем.

5. Розділіть плитки локацій за кольорами (сині та червоні) на два стоси. Покладіть їх долілиць поряд із ігровим полем.

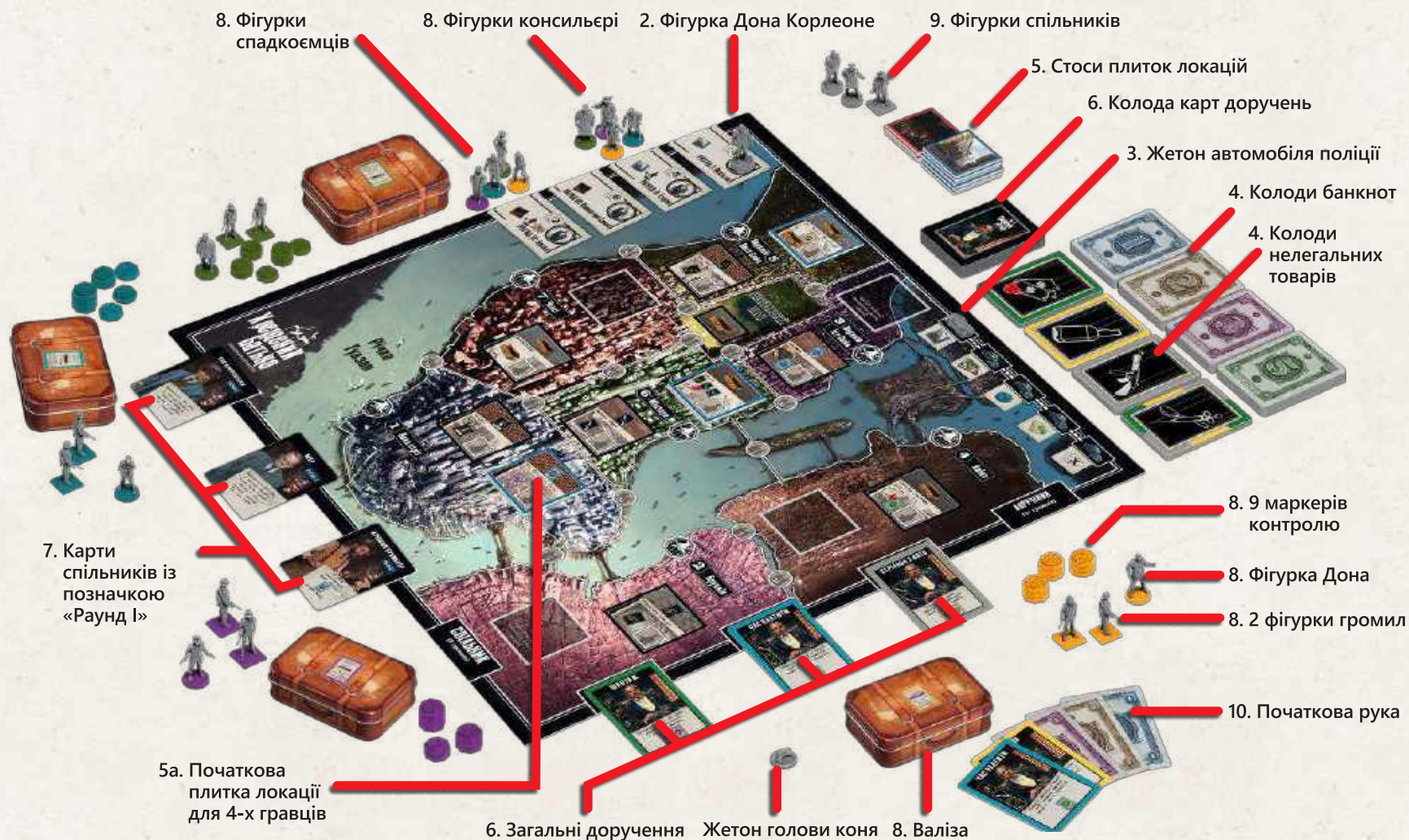
5а. При грі вчотирьох візьміть 1 синю плитку локації і покладіть її горілиць на порожню комірку в район № 1 (Волл-стріт).
При грі вп'ятьох візьміть 3 сині плитки локацій і покладіть їх горілиць в порожні комірки районів № 1, 2 і 3 (Волл-стріт, Бруклін і Верхній Іст-Сайд).

6. Перетасуйте карти доручень і сформовану колоду покладіть поряд із ігровим полем. Залежно від кількості гравців викладіть горілиць відповідну кількість карт доручень у комірки уздовж правого краю ігрового поля:

2 гравці - 2 карти доручень;

3 або 4 гравці - 3 карти доручень;

5 гравців - 4 карти доручень.



7. Перетасуйте 6 карт спільників із позначкою «**Раунд I**» і залежно від кількості гравців викладіть горілиць в комірки уздовж нижнього краю ігрового поля відповідну кількість карт спільників (позосталі карти покладіть назад у коробку):

- 2 гравці - 1 карта спільника;
- 3 гравці - 2 карти спільників;
- 4 гравці - 3 карти спільників;
- 5 гравців - 4 карти спільників.

8. Кожен гравець вибирає сім'ю та бере всі компоненти одного кольору:

- 1 валізу;
- 9 маркерів контролю;
- 2 фігурки громил (при грі вдвох - 3 фігурки громил);
- 3 фігурки членів сім'ї. Кожен гравець залишає собі фігурку Дона, розміщуючи фігурки консьєржі поряд із коміркою «Раунд II», а спадкоємців – коміркою «Раунд IV».

9. Покладіть фігурки мера, боса профспілки та шефа поліції поряд із ігровим полем, а всі інші позосталі фігурки покладіть назад у коробку.

10. Кожен гравець бере на руку:

- 1 банкноту номіналом 1 \$;
- 1 банкноту номіналом 2 \$;
- 1 банкноту номіналом 3 \$;
- 2 випадкові карти доручень з колоди.

У процесі гри кожен гравець повинен тримати гроші потайки від суперників. Гравець, який останнім дивився фільм «Хрещений батько», отримує **жетон голови коня** і стає першим гравцем. Якщо ніхто з гравців не дивився цей культовий фільм, то оберіть гравця навмання. Тепер можете розпочинати гру.



Капо

Дон Леодукка Матараццо
Сім'я Матараццо

ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле гри «Хрещений батько. Імперія Корлеоне» представляє собою мапу Нью-Йорка 50-х років XX століття. Місто розділене на райони, в яких знаходяться різноманітні компанії та заклади. На ігровому полі зображені:

Комірки контролю:
Гравці кладуть у них маркери контролю.

Райони:
Ігрове поле поділене на 7 районів. У кожному районі знаходяться комірка початкової плитки локації та комірка, в яку гравці кластимуть під час гри плитку локації.

Трек фаз раунду:
На треку відстежують фази кожного раунду.

Трек раундів:
На треку гравці відстежують перебіг гри, а також особливості раунду: ліміт карт на руці наприкінці раунду, колір викладеної на початку раунду плитки локації, отримання на початку раунду нової фігурки члена сім'ї, вказівку на відсутність фази «Підкуп».

Комірки громил:
Гравці кладуть у ці комірки фігурки громил (або боса профспілки) для збору данини з локацій.

Річка Гудзон:
Вбитих персонажів скидають на дно річки. Їхні фігурки залишаються тут до кінця раунду.

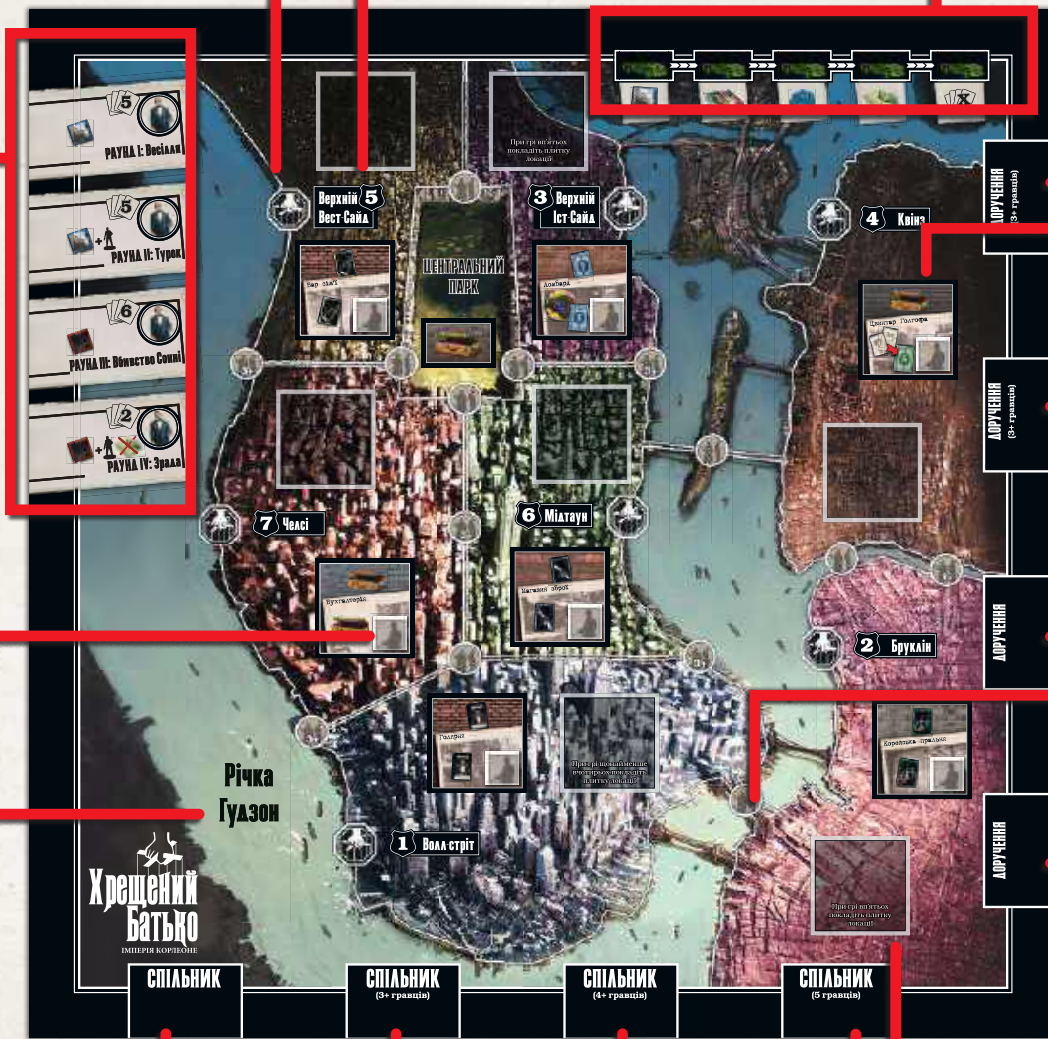
Комірки карт спільників:
Гравці можуть підкупити потрібних їм людей, роблячи їх спільниками.

Локації:
Місця, що надаватимуть ресурси та різноманітні можливості.

Комірки членів сім'ї:
Гравці кладуть у ці комірки фігурки членів сім'ї (або мера) для збору данини з районів.

Загальні доручення:
Викладені у комірки доручення можуть бути виконані будь-ким із гравців.

Порожні комірки плиток локацій:
На початку гри та на початку кожного раунду в ці комірки гравці кладуть плитки локацій.



-СУСІДНІ РАЙОНИ-

Комірки членів сім'ї прилягають до двох або трьох районів. Важливо чітко розуміти, які райони є сусідніми, адже саме цим визначається, з яких районів збиратимуть данину (див. с. 15), і на які райони члени сім'ї гравця матимуть вплив під час війни за райони (див. с. 19). На малюнку праворуч показані сусідні райони, що прилягають до комірки члена сім'ї.

Важливо! Фігурки в комірках членів сім'ї вважаються такими, що знаходяться у всіх сусідніх районах.



Бухгалтер сім'ї

Тара Каккамо
Сім'я Каккамо, спадкоємиця



ПРИКЛАД № 1. Член сім'ї Марцулло знаходиться в трьох сусідніх районах: Челсі, Мідтаун і Центральний парк.



ПРИКЛАД № 2. Член сім'ї Піцціно знаходиться в двох сусідніх районах: Мідтаун і Квінз.

ІГРОВИЙ РАУНД

Гра «Хрещений батько. Імперія Корлеоне» триває 4 раунди та занурює учасників у атмосферу першої частини однойменного фільму. Фігурка Дона Корлеоне використовується на треку раундів для відстеження поточного раунду, а також його особливостей.

Кожен раунд складається з п'яти фаз. Жетон автомобіля поліції використовується на треку фаз раунду для відстеження поточної фази. Переміщуйте жетон автомобіля поліції щоразу вправо на наступну комірку після закінчення попередньої фази раунду.



Ерік Колман
Сім'я Каккамо, консьєржі

Дон Карло Каккамо
Сім'я Каккамо

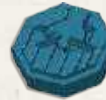
ФАЗИ РАУНДУ:



Відкрити локацію – покладіть плитку локації на ігрове поле.



Сімейна справа – гравці за допомогою членів сім'ї і спільників збирають данину з локацій і районів, а також виконують доручення Дона Корлеоне.



Війна за райони – гравці викладають маркери контролю, щоб визначити, яка сім'я контролює кожен район.



Підкуп – гравці торгуються за нових спільників, використовуючи банкноти зі своїх валіз.



Данина Донові – гравці скидають карти з рук відповідно до кількості карт, яка вказана у комірці поточного раунду.

Розгляньмо кожну фазу докладніше.

-ФАЗА 1. ВІДКРИТИ ЛОКАЦІЮ-

«Зараз ми контролюємо профспілки та тоталізатори.

Вони нам приносять найбільше прибутків. Але за наркотиками майбутнє. Якщо ми не відхопимо шматок від цього пирога сьогодні, то завтра ми ризикуємо втратити все», – Том Хаген

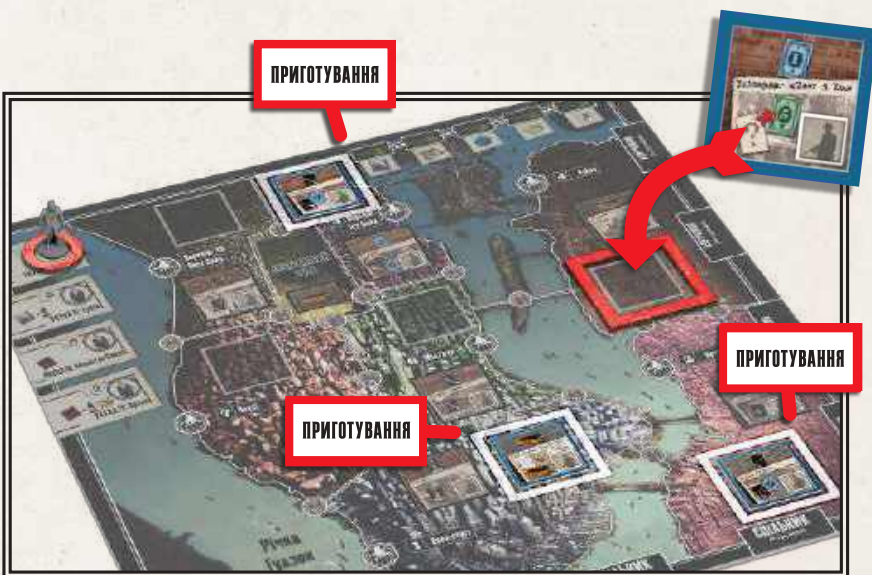
Під час гри на ігровому полі з'являтимуться локації, даючи гравцям більше можливостей та змінюючи стратегічну цінність кожного району.

На початку кожного раунду (включно з раундом I) візьміть з відповідного стосу верхню плитку локації та покладіть її горілиць у вільну комірку в район із найменшим значенням. Колір плитку локації, що необхідно покласти, зображений у кожній комірці на треку раундів.

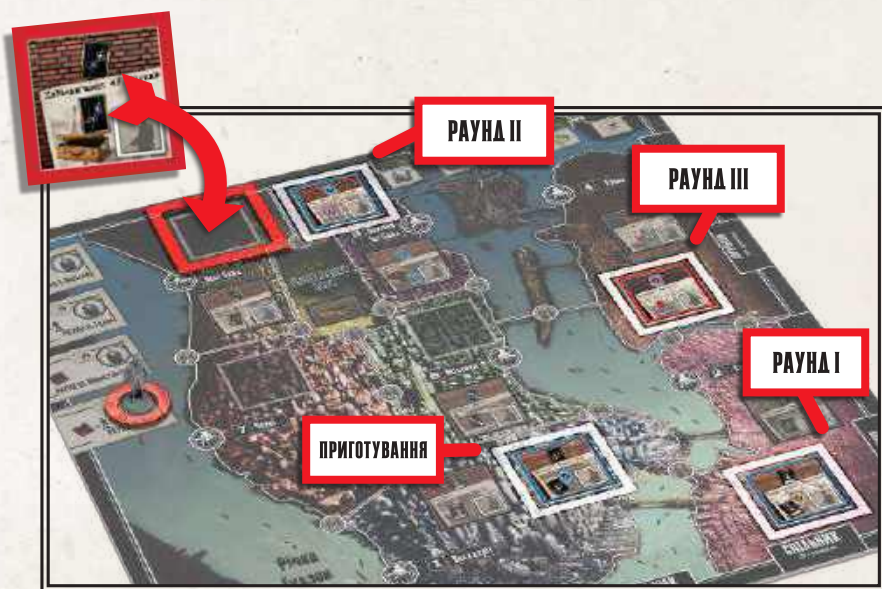
У раундах I та II покладіть **синю** плитку локації.

У раундах III та IV покладіть **червону** плитку локації.

Примітка. Червоні плитку локацій дають сильніші можливості у порівнянні з синіми, а деякі з них відкривають доступ до нового типу нелегальних товарів – наркотиків.



ПРИКЛАД № 1. У Раунді I при грі в'ятьох випадкову синю плитку локації поклали в район № 4 (Квінз), адже в райони № 1, 2 та 3 плитки локацій поклали раніше під час гри.



ПРИКЛАД № 2. У Раунді IV при грі вчотирьох випадкову червону плитку локації поклали в район № 5 (Верхній Вест-Сайд), адже в район № 1 плитку локації поклали під час приготування до гри, а в райони № 2, 3 та 4 плитки локацій поклали у трьох попередніх раундах.

-ФАЗА 2. СІМЕЙНА СПРАВА-

«Сьогодні я вирішую справи сім'ї, тому не кажи мені, що ти невинний, Карло. Визнай, що ти зробив», - Майкл Корлеоне

Ця фаза є основною частиною гри. У цій фазі гравці відправляють членів своїх сімей і громил для збору данини, обороту нелегальних товарів, виконання доручень, а також відмивання грошей.

У цій фазі гравці по черзі, починаючи з першого (власника жетону голови коня) і далі за годинниковою стрілкою, виконуватимуть ходи. У свій хід гравець може виконати **одну** з можливих дій:

Зіграти громила – виставити фігурку громила, щоб зібрати данину з локації.

Зіграти члена сім'ї – виставити фігурку члена сім'ї, щоб зібрати данину з сусідніх районів.

Виконати доручення – скинути з руки карти нелегальних товарів, щоб виконати доручення з руки або із загальних доручень.

Зіграти спільника – зіграти карту спільника з руки, щоб застосувати його здібність.

Гравці продовжують виконувати ходи за годинниковою стрілкою, доки в них залишаються можливі дії. Спасувати в свій хід не можна.

Щойно в гравця вичерпався запас фігурок членів сім'ї і громил, для нього фаза сімейної справи закінчена (навіть якщо у гравця ще є спільники, яких він може зіграти, або доручення, яке він може виконати).

Кінець фази – щойно у всіх гравців вичерпалися запаси фігурок членів сімей і громил, фаза сімейної справи закінчується.



Розгляньмо докладніше доступні гравцям дії.

• ЗІГРАТИ ГРОМИЛА

«Агов, Мікі, візьми завтра кількох хлопців і навідайтеся на квартиру до Луки. Покрутіться там, зачекайте. Раптом він з'явиться», - Сонні Корлеоне



Джеймс «Павук» О'Раллі
Сім'я Матараццо, консил'єрі

Таніно Матараццо
Сім'я Матараццо, спадкоємець

Громила – робоча сила будь-якої сім'ї, які холоднокрівно збирають данину, отримують нелегальні товари та інші вигоди.

Важливо! У кожного гравця є лише 2 фігурки громил в кожному раунді (при грі вдвох – 3 фігурки).

Щоб зіграти громила, гравець бере фігурку з квадратною підставкою зі свого запасу та кладе її на вільну від інших фігурок комірку локації на ігровому полі.

ЗБІР ДАНИНИ З ЛОКАЦІЇ

Після того, як гравець поклав фігурку громила на відповідну комірку локації, він одразу збирає данину. Гравець негайно застосовує всі ефекти, вказані у нижній частині локації.

Громило може зібрати данину лише з однієї локації, в якій немає громила іншого гравця.

Верхня частина локації

Нижня частина локації



ПРИКЛАД. гравець, що грає за сім'ю Марцулло, кладе фігурку громила в локацію «Залізнична компанія «Пенн Сентрал»». Гравець бере 2 верхні карти з колоди доручень і вибирає одну з них (іншу карту скидає). Опісля він отримує банкноту номіналом 2 \$ і забирає все це собі на руку.

ПІДКОНТРОЛЬНИЙ РАЙОН. Щоразу, коли гравець збирає данину з локації, що розташована в підконтрольному районі суперника (якщо суперник отримав контроль над районом у фазі «Війна за райони» у попередньому раунді – див. с. 19), то ефекти локації застосовують обидва гравці. Активний гравець визначає черговість застосування ефектів локації.

ЖОДНОГО РОЗМІНУ

Гравці не можуть розмінювати банкноти з рук на банкноти з валізи або з колод. Гравець не може, наприклад, розміняти з руки 5 банкнот номіналом 1 \$ на 1 банкноту номіналом 5 \$ із колоди.

• ЗІГРАТИ ЧЛЕНА СІМ'Ї

«Що моя сім'я матиме з цього?»

- Віто Корлеоне

Члени сім'ї є її основною силою. Саме вони збирають данину з усіх підконтрольних районів, аби поповнити сімейну казну.

Щоб зіграти члена сім'ї, гравець бере зі свого запасу фігурку з круглою підставкою та кладе її у вільну від інших фігурок комірку члена сім'ї на ігровому полі. З локацій, що знаходяться в сусідніх від члена сім'ї районах (двох або трьох), гравець збирає данину (див. «Сусідні райони» на с. 11). Дон, консьєєрі та спадкоємець діють однаково.

Важливо! Кожен гравець починає гру лише з одним членом сім'ї – своїм Доном. Консьєєрі з'являється на початку Раунду II, а спадкоємець - на початку Раунду IV.



ЗБІР ДАНИНИ З РАЙОНІВ

Щойно гравець поклав фігурку члена сім'ї на відповідну вільну комірку ігрового поля, він збирає данину з усіх сусідніх районів. Гравець одразу застосовує ефекти, що зазначені у верхній частині всіх локацій, розташованих у сусідніх районах (пояснення ігрових позначень наведені на с. 27). Гравець сам визначає послідовність застосування ефектів локацій.

Гра вдвох. Шість комірок для членів сім'ї на ігровому полі мають позначки «3+», що означає неможливість їх використання під час гри вдвох.



ПРИКЛАД. Гравець, що грає за сім'ю Піцціно, кладе фігурку Дона своєї сім'ї й збирає данину з трьох сусідніх районів: Челсі, Мідтаун і Волл-стріт. Гравець може покласти у валізу 1 банкноту, взяти 2 карти доручень та залишити собі одну, а також взяти на руку карту зброї та карту брудних грошей.

ПІДКОНТРОЛЬНИЙ РАЙОН. Гравець, що контролює район (див. розділ «Війна за райони» на с. 19), з якого збирає данину інший гравець, в даному випадку не може застосувати ефект локації. Гравець, що контролює район, може застосувати ефект локації під час ходу іншого гравця тільки тоді, коли суперник виконує дію «Зіграти громила» (див. попередній розділ).

ЦЕНТРАЛЬНИЙ ПАРК

Центральний парк – особливе місце на ігровому полі. Він не є районом і не може опинитися під контролем гравців. Єдине, що доступно гравцям у цьому місці, – це застосування вказаного на ньому ефекту (покласти у валізу 1 банкноту) під час виконання дії «Зіграти члена сім'ї».

• ВИКОНАТИ ДОРУЧЕННЯ

«Отже, ти відвезеш його туди і забереш,
коли справа буде зроблена. Зрозуміло?» -
Сонні Корлеоне

Виконання доручень Дона Корлеоне – чудовий спосіб для сімей не лише збагатитися, але й вирішити зовнішні конфлікти між ними на свою користь. Дон визнає тих, хто йому вірний.

У свій хід гравець може не грати фігурку громила або члена сім'ї, натомість виконати умову 1 карти доручення. Це може бути загальна карта, що лежить на ігровому полі, або карта з руки.

У верхній лівій частині карти доручення зображені нелегальні товари, які гравець повинен скинути з руки (покласти у відповідні стоси).



НАРКОТИКИ

Наркотики – це «джокер» у світі мафії (символи наркотиків зустрічаються лише на деяких плитках локацій червоного кольору). Ці карти можна використовувати під час виконання доручень замість зброї, алкоголю чи брудних грошей.

Після скидання необхідних нелегальних товарів, гравець застосовує ефект карти доручення і отримує банкноти, вказані внизу карти. Гравець бере з колод вказані на карті банкноти, наприклад: якщо на карті вказані 2 \$ і 2 \$, то гравець не може замість 2 \$ і 2 \$ взяти банкноти з номіналами 1 \$ і 3 \$.

Після виконаного доручення (загального або з руки), гравець кладе карту в свою валізу як нагадування про виконане доручення. Такі карти доручень гравці зберігають у валізах до кінця гри, їхні ефекти надалі не діють, проте гравець з найбільшою кількістю виконаних доручень одного кольору (жовтого, синього, зеленого чи сірого) отримає нагороду наприкінці гри (див. розділ «Нагороди наприкінці гри» на с. 23).

Якщо гравець виконав загальне доручення, то нова карта доручення в комірку, що звільнилася, **не додається**. Якщо в якийсь момент гри гравцям не доступні загальні доручення, це означає, що гравці можуть виконувати доручення тільки з руки.

Важливо! Пам'ятайте, що доручення не можна виконувати, якщо запас фігурок вичерпався.



Сальво Марцупало
Сім'я Марцупало - консьєржі

Розаріо Марцупало
Сім'я Марцупало - спадкоємець

ВБИТИ ПЕРСОНАЖА

Деякі доручення та спільники дають вам можливість вбити персонажа. Фігурку вбитого персонажа необхідно взяти з комірки та покласти на дно р. Гудзон. Персонаж залишається там до кінця поточного раунду (див. «Кінець раунду» на с. 22).

Необхідні нелегальні товари

Ефект карти та грошова винагорода



ПРИКЛАД. серед загальних доручень є доручення «Час платити». У свій хід гравець вирішує його виконати. Для цього він скидає з руки карти «Брудні гроші», «Зброя» і «Алкоголь». Опісля бере банкноту номіналом 5 \$ на руку, а також може застосувати ефект будь-якої локації на ігровому полі (якщо вона знаходиться у підконтрольному районі іншого гравця, він також може застосувати ефект локації). Насамкінець гравець бере карту доручення і кладе її у свою валізу, залишаючи комірку порожньою.



• ЗІГРАТИ СПІЛЬНИКА

«Я адвокат сім'ї Корлеоне. Ці люди - приватні детективи, яких найняли для охорони Віто Корлеоне. Вони мають право носити зброю. Якщо завадите, вранці постанете перед судом»,
- Том Хатен

Щоб захищати власні інтереси, кожна сім'я у владних структурах міста має своїх людей. Звичайно, їхня вірність залежить від розміру хабарів, але варто пам'ятати, що спільники можуть принести неоціненну користь.

Гравці можуть отримати на руки карти спільників лише у фазі «Підкуп» наприкінці кожного раунду (див. с. 20). У свій хід під час фази «Сімейна справа» гравець може виконати дію, щоб зіграти карту спільника з руки.

Гравець грає карту спільника горілиць перед собою та застосовує його здібність, виконуючи особливу дію та/або отримуючи карти відповідно до опису на ній. Гравець не втрачає зіграні карти спільників. Такі карти гравець повертає собі на руку на початку фази «Данина Донові» та може їх повторно зіграти в наступному раунді. Зауважте, що кожную карту спільника можна зіграти лише один раз у раунд.

Важливо! Не можна грати карти спільників, якщо запас фігурок вичерпався.



ПРИКЛАД. У свій хід гравець грає з руки карту «Бухгалтер сім'ї» і кладе її горілиць перед собою. Тепер він може покласти 2 банкноти у свою валізу.

НЕЙТРАЛЬНІ ПЕРСОНАЖІ

Деякі карти спільників дають гравцеві тимчасовий контроль над нейтральними персонажами: мером, босом профспілки чи шефом поліції. Під час гри нейтральний персонаж діє так, начебто він належить сім'ї гравця. Одразу після закінчення ходу гравця ці персонажі знову стають нейтральними, а під час фази «Війна за райони» (див. с. 19) виступають нейтральною стороною.

Оскільки нейтральні персонажі можуть зустрічатися на картах спільників протягом усіх трьох раундів, то впродовж фази «Сімейна справа» нейтральними персонажами можуть керувати різні гравці.



МЕР

Покладіть фігурку в комірку члена сім'ї.



БОС ПРОФСІЛКИ

Покладіть фігурку в комірку громади.



ШЕФ ПОЛІЦІЇ

Покладіть фігурку не в комірку, а безпосередньо в район.

ВИЧЕРПАННЯ СТОСУ ТА КОЛОД

Якщо стос нелегальних товарів вичерпався, то ці товари більше не можна отримати.

Якщо колода банкнот певного номіналу вичерпалася, гравці можуть брати банкноти меншого номіналу.

Якщо колода доручень вичерпалася, перетасуйте скид доручень і сформуєте нову колоду. Якщо скид порожній, карту доручення взяти не можна.



М'ясник

Сім'я Піцціно - консильєрі

-ФАЗА 3. ВІЙНА ЗА РАЙОНИ-

«Інші сім'ї не стоятимуть осторонь, якщо оголосять
тотальну війну!» - **Том Хаген**

Хто контролює райони, той контролює місто. Війну за райони ведуть члени сімей по всьому місту.

Ця фаза є наступною після фази «Сімейна справа». Гравці повинні проаналізувати ситуацію на ігровому полі та визначити результат війни за райони – з'ясувати, хто контролює кожен район.

Починаючи з району № 1 (Волл-стріт) і далі у зростаючій послідовності, гравці підраховують свої очки впливу (ОВ) в кожному районі. За кожну фігурку громади в районі та за кожну фігурку члена сім'ї, прилеглу до районів, гравець отримує 1 ОВ. Гравець з найбільшою кількістю ОВ отримує контроль над районом і кладе в комірку контролю маркер свого кольору. Якщо в комірку контролю вже є маркер, то новий маркер (навіть якщо він того ж кольору) необхідно покласти поверх іншого. У разі нічиєї під час підрахунку ОВ, жоден із гравців не кладе маркер контролю.

Продовжуйте визначати результати війни за всі райони. Пам'ятайте: фігурки, що знаходяться в комірках членів сім'ї вважаються такими, що перебувають в усіх сусідніх районах, відповідно одна й та сама фігурка може давати ОВ кілька разів за фазу.

Якщо у гравця вичерпалися маркери контролю, коли він отримав контроль над новим районом, гравець може перемістити свій маркер з комірки контролю будь-якого району в комірку контролю нового району.

Мер, бос профспілки і шеф поліції є **нейтральними персонажами**, що також беруть участь у війні за райони. Фігурка кожного з цих персонажів дає 1 ОВ. У випадку перемоги нейтральної сторони, а також у разі нічиєї, ніхто з гравців не контролює район.



ПРИКЛАД. Розгляньмо війну в двох сусідніх районах:



РАЙОН № 6 - Мідтаун. Сім'я Піцціно (зелений) має 3 ОВ завдяки 2 членам сім'ї та 1 громаді. Сім'я Матараццо (синій) має 2 ОВ завдяки 2 членам сім'ї. Нейтральна сторона (сірий) має 1 ОВ (в районі присутній мер). Отже, зелений гравець кладе свій маркер контролю.

РАЙОН № 7 - Челсі. Сім'я Матараццо (синій) має 2 ОВ завдяки члену сім'ї та громаді. Сім'ї Піцціно (зелений) та Марцулло (жовтий) мають по 1 ОВ – у них по 1 члену сім'ї. Нейтральна сторона (сірий) має 2 ОВ (в районі присутні мер і шеф поліції). Оскільки у цій битві нічия, то гравці нові маркери контролю не кладуть. Маркери контролю у цьому районі залишаються у комірках.

КОНТРОЛЬ НАД РАЙОНАМИ

Район контролює той гравець, чий маркер контролю знаходиться найвище в стосі маркерів в комірку контролю. Маркери, що нижче в стосі, враховуються наприкінці гри під час визначення домінування в районах (див. «Нагороди наприкінці гри» на с. 23).

Під час гри гравець отримуватиме данину з локацій підконтрольного йому району. Якщо інший гравець грає громаду або грає карту, щоб зібрати данину, то гравець, що контролює район, також збирає данину (див. «Збір данини з локації» на с. 14).



-ФАЗА 4. ПІДКУП-

«Навіть поліцейські департаменти, що допомагали нам у минулому з азартними іграми та іншими речами, відмовляться це робити, коли йтиметься про наркотики»,
- Віто Корлеоне

Залучення спільників може змінити хід гри на користь того гравця, хто буде готовий заплатити найщедріше за їхні послуги.

У цій фазі гравці можуть зробити ставки банкнотами зі своїх валіз, щоб спробувати взяти на руку одну з карт спільників, викладених горілиць у нижній частині ігрового поля. Першим вибирає гравець, що зробив найбільшу ставку, далі вибирає гравець із меншою ставкою тощо. Оскільки кількість карт у грі на одну менша від кількості гравців, то гравець, що зробив найменшу ставку, не отримає карти спільника (але не витратить банкноти).

Кожен гравець відкриває свою валізу і таємно від суперників бере з неї на власний розсуд банкноти та кладе їх під верхню кришку валізи, тримаючи її вертикально і не показуючи іншим гравцям. Гравці можуть використати будь-яку кількість банкнот будь-якого номіналу. Гравець, роблячи ставку, може й нічого не ставити під верхню кришку валізи.

Щойно гравці зробили ставки, вони одночасно відкривають верхні кришки своїх валіз, порівнюють ставки та визначають послідовність вибору спільників. Гравець, що зробив найбільшу ставку, скидає банкноти у відповідні колоди й першим вибирає спільника та забирає карту на руку. Те саме робить гравець, що зробив меншу ставку, тощо. Гравець, що зробив найменшу ставку, не отримує карту спільника, але повертає назад у валізу банкноти зі зробленої ставки. Якщо гравці зробили однакові ставки, то перемагає гравець із жетоном голови коня або гравець, що сидить ближче за годинниковою стрілкою до гравця з жетоном голови коня.

Важливо! Якщо гравець не зробив ставку, він не може взяти карту спільника, навіть якщо інші гравці, наступні за годинниковою стрілкою, також не зробили ставок.

Хоча спільники і дають вагому перевагу під час гри, вони враховуються під час підрахунку ліміту руки, і це може змусити скидати потрібні карти під час фази «Данина Донові» (див. наступний розділ).

В останньому раунді гри немає фази «Підкуп», оскільки нові спільники не можуть бути використані.

-ФАЗА 5. ДАНИНА ДОНОВІ-

«Ти не пропонуєш дружби. Тобі й на думку не спало назвати мене Хрещеним батьком. Ти приходиш у мій дім у день весілля моєї доньки і просиш мене про вбивство за гроші», - **Віто Корлеоне**

Наприкінці кожного раунду всі сім'ї платять данину Донові Корлеоне. Гравці повинні віддати надлишки всього, що не вдалося сховати у свої валізи.

Спочатку гравці беруть назад на руки зіграні в поточному раунді карти спільників (спільники, яких вдалося підкупити у попередній фазі, вже є на руці).



У кожній комірці на треку раундів вказаний ліміт руки – щонайбільше карт, скільки гравці можуть мати на руці в поточному раунді. Протягом раунду карт на руці може бути більше, однак у фазі «Данина Донові» всі гравці повинні скинути карти до вказаного ліміту на треку раундів. Гравці самі вибирають карти, що бажають скинути. Банкноти та нелегальні товари необхідно скидати у відповідні колоди. Карти доручень необхідно скидати горілиць у колоду скиду, а скинуті карти спільників вилучаються з гри.

Раунд закінчується, щойно кількість карт на руці кожного гравця дорівнює або менше ліміту поточного раунду.

Після Раунду IV гра закінчується, і гравці підраховують свої нагороди наприкінці гри, щоб визначити переможця (див. с. 23). Інакше гравці переходять до фази «Кінець раунду» перед початком наступного раунду.



Дон Марцупло
Сім'я Марцупло

-КІНЕЦЬ РАУНДУ-

Наприкінці раунду та перед початком наступного гравці повинні виконати такі дії:

- забрати назад у запас із районів і р. Гудзон всі фігурки членів сім'ї і громил, а також покласти поряд із ігровим полем фігурки нейтральних персонажів.

- перемістити фігурку Дона Корлеоне на наступну комірку на треку раундів.

- покласти в запас нових членів сім'ї відповідно до раунду (консьєржі з'являються на початку Раунду II, а спадкоємці – на початку Раунду IV).

- викласти карти з колоди доручень у вільні комірки загальних доручень. Невиконані доручення залишаються на наступний раунд. Пам'ятайте про те, що кількість загальних доручень залежить від кількості гравців (див. розділ «Приготування до гри» на с. 8).

- вилучити з гри карти спільників, що залишилися на нижньому краю ігрового поля. Опісля вибрати 6 карт спільників з позначкою наступного раунду, перетасувати їх і викласти горілиць у комірки на ігровому полі відповідно до кількості гравців (див. «Приготування до гри»). Перед Раундом IV цей пункт не виконується – у ньому немає фази «Підкуп». Тепер можна розпочинати наступний раунд.



К'яра Піцціно
Сім'я Піцціно - спадкоємиця

Дон Томмазо Піцціно
Сім'я Піцціно



КІНЕЦЬ ГРИ

«Кей, методи мого батька застаріли. Навіть він це розуміє», - **Майкл Корлеоне**

Наприкінці Раунду IV настає час дізнатися, яка з сімей здобула перемогу і має найбільше статків. У фазі «Данина Донові» в Раунді IV гравці можуть залишити щонайбільше 2 карти на руках. **На відміну від інших раундів, наприкінці гри гравці кладуть банкноти з руки у валізу.** Усі інші карти гравці скидають.

Опісля гравці дістають усі карти зі своїх валіз, розділяють банкноти від карт доручень і підраховують отриману нагороду.

-НАГОРОДИ НАПРИКІНЦІ ГРИ-

Хоча накопичені у валізі банкноти і є ключем до перемоги, є кілька нагород, які гравці можуть отримати наприкінці гри:

• НАГОРОДА ЗА ДОМІНУВАННЯ В РАЙОНАХ

Гравець отримує по 5 \$ за кожен район, в якому його маркерів контролю більше, ніж у будь-якого іншого гравця. У разі нічиєї нагороду отримує гравець, чий маркер контролю розташований найвище в стосі маркерів контролю.

• НАГОРОДА ЗА ДОРУЧЕННЯ

Гравці розділяють за кольорами карти виконаних доручень зі своїх валіз. За найбільшу кількість карт доручень кожного кольору (жовтий, синій, зелений та сірий) гравець отримує по 5 \$. У разі нічиєї всі гравці з однаковими результатами отримують по 5 \$.

Після отримання всіх нагород гравці порівнюють суми грошей. Перемагає найзаможніша сім'я. Тепер вона є найвпливовішою у Нью-Йорку!

У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою сумою грошей за домінування в районах.



БАНДИТ

Вос профспілки

ГОЛЛІВУДСЬКИЙ ПРОДЮСЕР

Дрібний букмекер



Криміналіст
Шеф поліції



Податковий консультант
Мер



Громило

Софія Віталє

Сім'я Віталє - консьольєрі

Танкреді Віталє

Сім'я Віталє - спадкоємець

Дон Ажанні Віталє

Сім'я Віталє

ІГРОВІ ПОЗНАЧЕННЯ

На локаціях і деяких картах спільників зображені здібності та ефекти, які гравці можуть застосувати під час гри. Якщо позначка зображена кілька разів, це означає, що ефект повторюється. Нижче наводиться перелік усіх ігрових позначень:



Візьміть 1 банкноту з руки, покажіть її суперникам і покладіть у валізу.



Візьміть 2 верхні карти з колоди доручень, залиште 1 на руці, а іншу скиньте.



Скиньте будь-яку карту з руки і візьміть на руку банкноту номіналом 5 \$.



Скиньте 2 будь-які карти з руки і візьміть на руку банкноту номіналом 5 \$.



Скиньте 3 будь-які карти з руки і візьміть на руку банкноти номіналами 3 і 5 \$.



Скиньте будь-яку карту з руки й візьміть на руку 1 карту або алкоголю, або зброї, або брудних грошей на свій вибір.



Візьміть на руку банкноту вказаного номіналу із загальної колоди. Пам'ятайте про правило «Жодного розміну» (див. с. 15). Ви повинні взяти банкноти тільки вказаного номіналу (або менше, якщо стос банкнот цього номіналу порожній).



Візьміть карту вказаного нелегального товару з колоди на руку.



Візьміть жетон голови коня і покладіть його поряд із собою. Тепер ви перший гравець.

Творці гри:

Автор гри: Ерік М. Ленг

Дизайн обкладинки та ілюстрації персонажів: Карл Копінський

Фоновий художник: Річард Райт

Художник ігрового поля: Ніколя Фрюктюс

Розроблення: Фел Баррос, Александр Олтяну, Ерік М. Ленг

Виробництво: Тьяго Аранья, Гільерме Гулар, Ренато Сасделлі

Графічні дизайнери: Мат'є Арло та Луїза Комбаль

Автор правил: Тьяго Аранья

Редагування: Колін Янг і Джейсон Кепп

Тестувальники гри: Алан Тір, Андре Зілар, Ентоні В. Вокер, Аша Соареш, Блейк Перрі, Браян Мало, Бруно Подольський, Кароліна Неграо, Цезар Карвальо, Кріс Корм'є, Крістофер Джун, Д.А. Хав'єр, Даніло Спарapani, Дейвід Діп, Дхрув Маянк, Даг Макквіган, Едсон Тіреллі, Фабул Кошта, Феліпе Бульонс, Грейдон Армстронг, Джеймс Вілкінсон, Джейсон Чепмен, Джей Чилібецький, Джефф Рідпат, Дженніфер Сантанджело, Джессіка Йо, Джон Ллойд, Джон Радич, Джонатан Джордж, Джонатан Гілмор, Хоррін Брунс, Кемар Френксон, Кеннет Антоніо, Лорі Чонг, Лена Дінгелдейн, Леслі Чонг, Лексі Вілсон, Лю Джі Цзі, Лукас Алмейда, Лукас Андраде, Лукас Литвинюк, Лукас Мартіні, Луїза Піраха, Марсело Пегадо, Майкл Люк, Майкл Шиналл, Майк Доджсон, Майк Вайт, Науель Клерико, Ніколас Хен, Ніколас Паскаліс, Патріція Хіль, Пауло Шинджі, Пітер Ліпсон, Пітер Вестергаард, Рейчел Брідж, Родріго Соннессо, Сара ВондерВол, Саша Мацкін, Сен-Фунг Лім, Шон Тей, Теренс Тенг, Тревіс Меґрум, Ювал Грінспун

Видавець: Дейвід Преті

© 2024 Paramount Pictures, усі права застережено

Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без дозволу правовласника. «Spaghetti Western Games», «CMON» і логотип «CMON» є торговими марками «CMON Global Limited». Усі права застережено. Фактичні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Фігурки та пластикові компоненти в коробці є цілісними та не пофарбованими. Виготовлено в Китаї.

Керівник проекту: Владислав Жебровський

Редактори: Дар'я Єфремова, Артем Бердишев

Верстка: Ігор Дронішинець



СТИСЛІ ПРАВИЛА

-ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ-

- Викладіть карти загальних доручень і спільників відповідно до кількості гравців.
- Викладіть початкові плитки локацій при грі вчотирьох чи вп'ятьох.
- Кожен гравець отримує фігурку Дона своєї сім'ї, а також 2 фігурки громил (при грі вдвох - 3 фігурки), маркери контролю свого кольору, валізу, а також бере на руку 2 карти доручень і банкноти номіналами 1 \$, 2 \$ і 3 \$.

-ФАЗИ РАУНДУ-

• ВІДКРИТИ ЛОКАЦІЮ

Покладіть плитку локації горілиць на вільну комірку в район із найменшим значенням.

• СІМЕЙНА СПРАВА

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці виконують по одній дії. Якщо запас фігурок вичерпався, ця фаза для гравця закінчена.

ЗІГРАТИ ГРОМИЛА – покладіть фігурку громил, щоб зібрати данину з локації (гравець, що контролює район, також застосовує ефект локації).

ЗІГРАТИ ЧЛЕНА СІМ'Ї – покладіть фігурку члена сім'ї, щоб зібрати данину з сусідніх районів.

ВИКОНАТИ ДОРУЧЕННЯ – скиньте з руки карти нелегальних товарів, щоб виконати доручення з вашої руки або з ряду загальних доручень. Застосуйте ефект виконаного доручення, після чого покладіть карту у валізу.

ЗІГРАТИ СПІЛЬНИКА – зіграйте карту спільника з руки, щоб застосувати його здібність.

• ВІЙНА ЗА РАЙОНИ

Підрахуйте ОВ всіх гравців у кожному районі, щоб визначити, хто контролює кожен район. Переможець кладе свій маркер контролю в комірку контролю. У разі нічиєї жоден із гравців не кладе маркер контролю (під час підрахунку ОВ також враховується нейтральна сторона).

• ПІДКУП

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці роблять ставки банкнотами зі своїх валіз, щоб залучити спільників. Першим вибирає спільника гравець, що зробив найбільшу ставку, далі вибирає гравець із меншою ставкою тощо. Якщо гравці зробили однакові ставки, то вибирає спільника гравець із жетоном голови коня або гравець, що сидить ближче за годинниковою стрілкою до гравця з жетоном голови коня. Гравець, що зробив найменшу ставку, не отримає карти спільника (але й не витратить банкноти).

• ДАНИНА ДОНОВІ

Гравці беруть назад на руки зіграні карти спільників, після чого скидають карти з рук до ліміту, вказаного в комірниці на треку поточного раунду.

• КІНЕЦЬ РАУНДУ

Заберіть з ігрового поля всі фігурки. Перемістіть фігурку Дона Корлеоне на наступну комірку на треку раундів. Отримайте нових членів сім'ї, що вказані на треку раундів. Викладіть нові карти загальних доручень і спільників (відповідно до кількості гравців).

-КІНЕЦЬ ГРИ-

Покладіть з руки у валізу 2 банкноти (інші карти скиньте).

- 5 \$ за кожен район, в якому кількість маркерів контролю одного гравця більша, ніж у будь-якого іншого. У разі нічиєї нагороду отримує той гравець, чий маркер контролю розташований найвище в стосі маркерів контролю.

- 5 \$ за найбільшу кількість карт виконаних доручень кожного кольору (жовтий, синій, зелений, сірий). У разі нічиєї всі гравці з однаковими результатами отримують по 5 \$.

Гравець з найбільшою сумою грошей перемагає у грі. У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою сумою грошей за домінування в районах.

