

per 3-6 giocatori da 12 anni in su

*Adattamento a cura di Gylas*

Versione 1.1 – Marzo 2005



<http://digilander.iol.it/gylas>

e-mail: [gylas@aruba.it](mailto:gylas@aruba.it)

**NOTA.** Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Bootleggers" sono detenuti dal legittimo proprietario.



## IL CONCETTO DI GIOCO

*Gennaio 1921. Il proibizionismo è in vigore da un anno e sembra che il 18° Emendamento rimarrà in vigore. Il problema è che mettere fuori legge “la produzione, la vendita o il trasporto di liquori intossicanti”, non ha avuto effetto per la riduzione della domanda di bevande alcoliche! Come risultato, le distillerie illegali riempiono le campagne, e gli spacci segreti (ma non-così-segreti) stanno spuntando ovunque nelle grandi e piccole città. Le forze dell’ordine locali possono fingere di non vedere (specialmente se appropriatamente motivate), ma i G-Men di Elliot Ness sono i più difficili da convincere. Con così tanti soldi in palio, il crimine organizzato è sicuramente interessato.*

*Qui è dove entrerete in gioco voi! Assumete il ruolo dei boss mafiosi e cercate di farvi un nome nel mondo del contrabbando. Entrando nella competizione e cercando di vendere il vostro liquore di contrabbando, tentate di diventare i migliori sul campo!*

## GENERALITÀ

Bootleggers è un gioco di strategia basato sulla produzione, il trasporto e la vendita di whiskey di contrabbando. La partita si svolge in 12 anni (round) e il Giocatore con più soldi alla fine della partita, vincerà. I Round sono divisi in sei Fasi:

### **Fase 1: Muscoli (Fase delle Aste e della Corruzione degli Autisti)**

I giocatori non si siedono aspettando con le mani in mano. Agiscono e fanno sì che le cose accadano. Le aste sono condotte giocando le carte Muscoli, che mostrano la forza degli scagnozzi assoldati nel round. Più forti saranno, meglio utilizzeranno le vostre risorse, ma vi costeranno di più. Siccome avete pochi uomini da inviare per rendere più dura la competizione, dovrete scegliere quando inviare i vostri migliori uomini e quando trattenere i restanti. Le risorse che acquisterete saranno l’Influenza, i Miglioramenti, le Carte Thug (Delinquente) e i Camion.

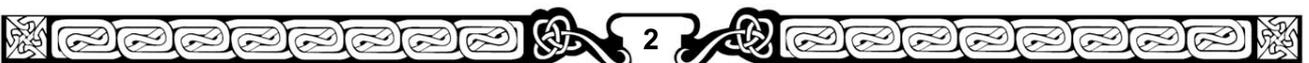
Parlando di Camion, un buon giocatore non potrebbe fare le consegne se i suoi autisti non fossero motivati. Una piccola bustarella è sufficiente per tutti gli autisti dei Camion piccoli, ma gli autisti dei Camion grandi si aspettano di più.

### **Fase 2: Mandare i Ragazzi (Fase di Piazzamento dell’Influenza)**

Come giocatore, dovete fare in modo che gli altri vedano le cose a modo vostro. I boss mafiosi inviano i loro uomini fidati negli spacci clandestini di bevande alcoliche, per assicurarsi che i proprietari comprino il whiskey giusto: il vostro. Il giocatore con più influenza in uno Spaccio venderà il whiskey per primo. Quelli con meno influenza prenderanno gli avanzati, se ne rimangono.

### **Fase 3: Attivare le Distillerie (Fase di Produzione)**

La Distilleria di Famiglia viene messa in funzione e viene prodotto il migliore whiskey invecchiato della contea. Qualche volta produrrete molto, altre volte non così tanto! Potete attivare delle Distillerie Segrete per evitare la legge, ma queste saranno più difficili da proteggere contro i sabotaggi. Il numero di Distillerie e di Miglioramenti alle Distillerie verrà usato per determinare quanti dadi lanciare per la produzione di liquore. Se sarete il maggior produttore ma un po’ sfortunato, la vostra Distilleria di Famiglia verrà presto chiusa dalla Polizia.



**Fase 4: Consegnare il Whiskey (Fase di Spedizione)**

Le Casse di whiskey vengono caricate sui Camion e consegnate agli Spacci vicini. Ogni giocatore deve decidere in quale Spaccio andranno i suoi Camion. Se sceglierete bene, potrete ricevere molti soldi. Se invece sceglierete male, il vostro autista potrebbe scaricare il whiskey in un vicolo e scappare velocemente. Se sarete a corto di Camion, potrete affittarne uno, comprarlo o prenderlo in prestito... a un certo prezzo. Se avete più Camion che Casse, potrete tentare di convincere un altro giocatore a vendervi quelle di cui avete bisogno.

**Fase 5: “Qual è la Parola d’Ordine?” (Fase di Vendita)**

Le casse di whiskey vengono acquistate dai Camion e immagazzinate negli Spacci, dove dei clienti assetati attendono il loro arrivo. Lo Spaccio più grande offrirà un maggior profitto al giocatore in carica, ma lo Spaccio più piccolo è sempre aperto (è quello gestito dal capo della polizia). Il liquore del giocatore con più influenza è il preferito, ma anche gli altri possono vendere. I Miglioramenti degli Spacci aumentano il consumo di liquore.

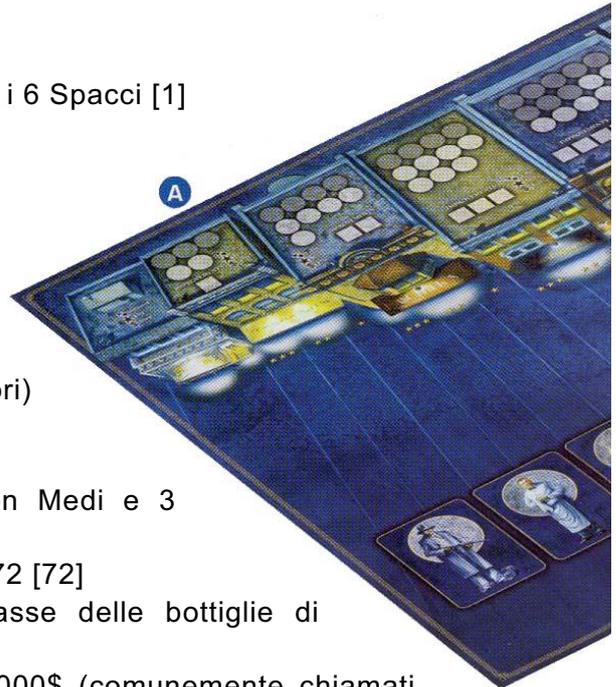
**Fase 6: La Retata! (Fase del lungo braccio della legge)**

Molto presto i Piedipiatti si accorgeranno di tutta questa attività. Scopriranno quale Giocatore produce più whiskey nella sua Distilleria di Famiglia e bloccheranno quell'attività.



## Lista dei Componenti di Gioco

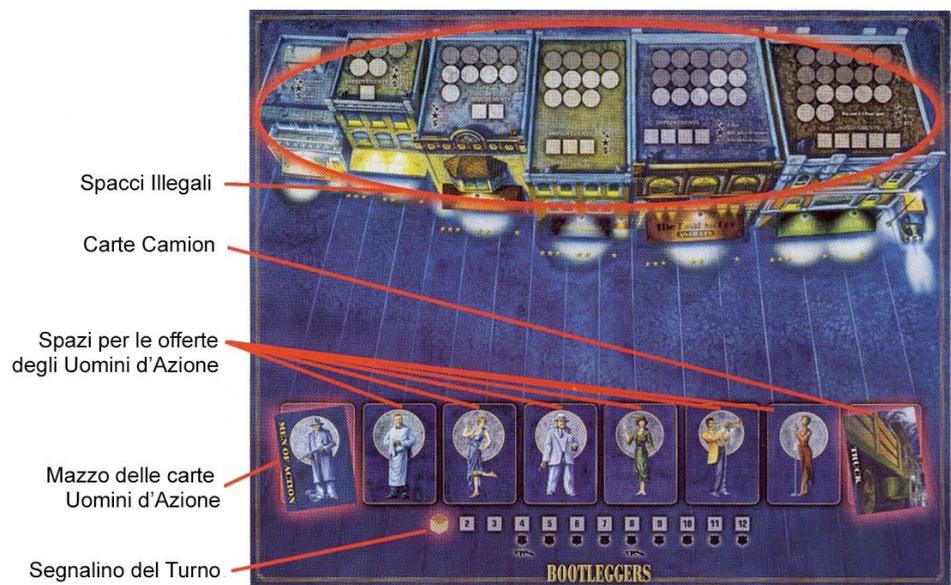
- A. Tabellone di Gioco con le aree delle Offerte e i 6 Spacci [1]
- B. Tessere Distilleria di Famiglia [6]
- C. Tessere Distilleria Segreta [6]
- D. Segnalino Piedipiatti [1]
- E. Segnalini Miglioramento dello Spaccio [12]
- F. Camion Piccoli [12]
- G. Camion Medi [5]
- H. Camion Grandi [3]
- I. Segnalini Influenza per ogni giocatore (6 Colori) [120]
- J. Carte Uomini d'Azione [80]
- K. Carte Camion (6 Camion Piccoli, 5 Camion Medi e 3 Camion Grandi) [14]
- L. Carte Muscoli, numerate in sequenza da 1 a 72 [72]
- M. Cubetti di Legno che rappresentano le casse delle bottiglie di whiskey [70]
- N. Banconote in tagli da 1.000\$, 5.000\$ e 10.000\$ (comunemente chiamati 1G, 5G e 10G dalla maggior parte dei giocatori)
- O. Dadi [25]



## IL GIOCO IN DETTAGLIO

### PREPARAZIONE

- Piazzate la mappa al centro del tavolo. Sistemate una Cassa nella prima posizione del Percorso dei Round (quella in basso sulla mappa).
- Scegliete un giocatore che faccia il banchiere
- Piazzate le tessere Distilleria Segreta ("Remote"), i Segnalini Miglioramento dello Spaccio, i Camion, le Casse e i dadi in un punto raggiungibile da tutti.
- Mescolate il mazzo Uomini d'Azione ("Men of Action") e piazzatelo coperto nello spazio apposito sulla mappa di gioco (il primo a sinistra).
- Mescolate le carte Camion ("Truck") e piazzatele coperte nello spazio Camion in Offerta sul tabellone di gioco (l'ultimo sulla destra).
- Separate le carte Muscoli ("Muscle") nei quattro mazzi colorati. Mescolate ogni mazzo separatamente e distribuite ad ogni giocatore 3 carte di ogni mazzo (in totale 12 carte ad ogni giocatore, una per ogni round di gioco). Rimettete le carte inutilizzate nella scatola. (1-18 rosse, 19-36 verdi, 37-54 gialle, 55-72 blu).
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende la tessera della Distilleria di Famiglia corrispondente (e un dado), e i segnalini Influenza di quel colore, e li piazza di fronte a se. Rimettete le Distillerie di Famiglia e i segnalini Influenza non utilizzati nella scatola.
- Ogni giocatore prende un segnalino Influenza dalla sua scorta e lo piazza nell'area "Back Room" ("Retro-bottega") della sua Distilleria di Famiglia.
- Ogni giocatore prende un Camion Piccolo (4) e piazza un suo segnalino influenza (uno gratis dalla scorta, non uno dalla sua "Back Room") vicino al Camion, per identificare la proprietà.
- Distribuite 10G come soldi iniziali (uno da 5G e cinque da 1G) ad ogni giocatore. Piazzate le banconote restanti, divise per taglio, vicino al banchiere.



Ogni giocatore inizia con:

- 1 Tessera Distilleria di Famiglia con 1 dado
- 1 Camion piccolo (4)
- 10G in banconote
- 12 carte Muscoli
- 1 segnalino Influenza





**IN OGNI ROUND, ESEGUITE QUESTE AZIONI, NELL'ORDINE INDICATO:**

## **FASE 1: MUSCOLI**

**( FASE DI ASTE E DI CORRUZIONE DEGLI AUTISTI)**

- 1) Scoprite la prima carta Camion (questa carta sarà disponibile finché non verrà comprata da qualcuno. Se c'è già una carta Camion scoperta dal round precedente, saltate questa azione).
- 2) Piazzate una carta del mazzo Uomini d'Azione in ogni area delle Offerte, in base al numero di giocatori. L'area Camion in Offerta verrà sempre usata, ma verranno invece considerate solo un numero di aree delle Offerte pari al numero di giocatori. Per esempio, in una partita con quattro giocatori, si dovrà usare l'area Camion in Offerta e quattro aree delle Offerte.
- 3) Ogni Giocatore sceglie ora una carta Muscoli dalla propria mano, e la piazza coperta sul tavolo di fronte a se.
- 4) Dopo che tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le carte Muscoli vengono rivelate simultaneamente,. **La carta Muscoli scelta dovrà rimanere di fronte al giocatore per tutta la durata del round** (cioè ci sarà una carta Muscoli per round). Le carte Muscoli determineranno l'ordine di gioco e verranno usate per risolvere le parità durante il round (Eccezione: la carta Thug "Big City Boys").

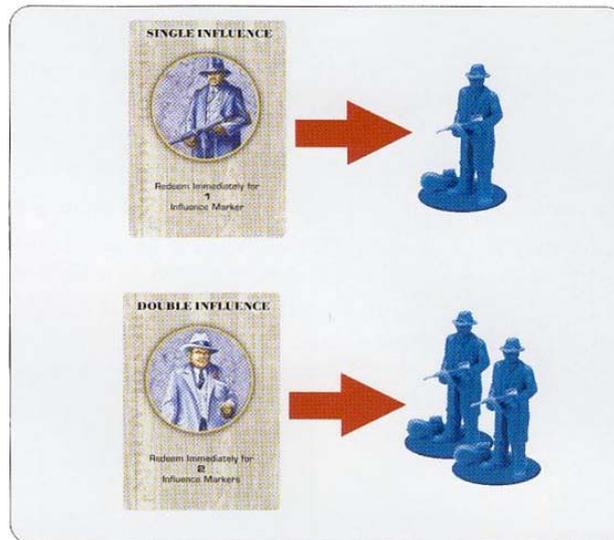


- 5) Nell'ordine determinato dalle carte Muscoli giocate (iniziando dal giocatore che ha scelto la carta Muscoli più alta), ognuno svolgerà le seguenti azioni:
  - a. Paga le Mazzette agli Autisti di 1G per ogni Camion Piccolo o Medio e di 2G per ogni Camion Grande, e paga il costo richiesto per la sua Carta Muscoli (specificato sulla carta). Questo costo rappresenta il libro paga del giocatore per il round attuale.

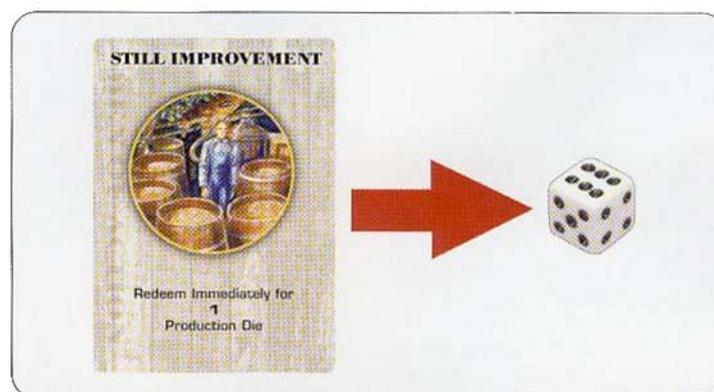
**Nota:** se un Giocatore non può pagare, paga tutto quello che può (tutti i soldi che ha) e poi gioca senza alcuna penalità o debito.



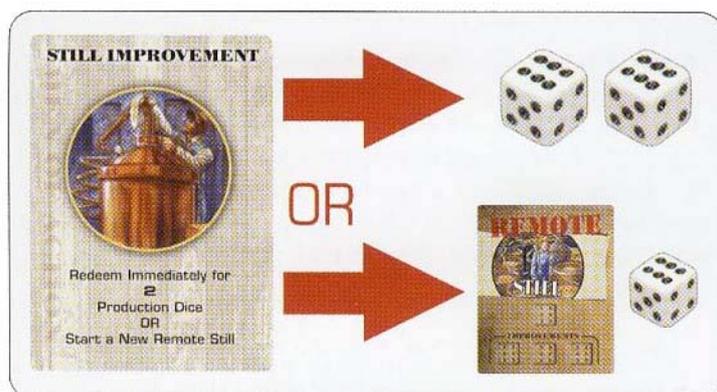
- b. Scegliere una carta scoperta che si trova in uno spazio delle Offerte (oppure la carta Camion o la prima carta Uomini d'Azione del mazzo). Queste carte possono essere:
- **Carte Influenza** (devono essere giocate immediatamente): il giocatore prende dalla sua scorta il numero di segnalini Influenza indicato sulla carta, e li piazza nella "Back Room" della sua Distilleria di Famiglia. Questi segnalini rappresentano le sue nuove reclute. Scartate poi la carta Influenza.



- **Carte Miglioramento** (devono essere giocate immediatamente):
  1. Carta Miglioramento Singolo di una Distilleria ("Single Still Improvement"): il giocatore prende un dado e lo piazza su una casella Miglioramento ("Improvements") della Distilleria di Famiglia o di una Distilleria Segreta (o se il giocatore non ha uno spazio disponibile per il dado sulle proprie Distillerie, lo piazza nella sua "Back Room", per un uso futuro). Le carte Miglioramento Singolo di una Distilleria non possono essere utilizzate per aprire una nuova Distilleria Segreta. Scartate poi la carta Miglioramento.



2. Carta Miglioramento Doppio di una Distilleria (“Double Still Improvement”): il Giocatore può prendere due dadi e piazzarli sugli spazi Miglioramento della sua Distilleria di Famiglia o Segreta (o piazzarli nella “Back Room”, per un uso futuro), oppure può aprire una Distilleria Segreta con un dado sopra. La proprietà di una Distilleria Segreta deve essere contrassegnata da un segnalino influenza (uno gratuito preso dalla scorta, non dalla “Back Room”). Scartate poi la carta Miglioramento.



3. Carta Miglioramento di uno Spaccio (“Speakeasy Improvement”): il giocatore prende un segnalino Miglioramento di uno Spaccio e lo piazza su uno Spazio Miglioramento di uno Spaccio (oppure lo piazza nella propria “Back Room”, per un uso futuro). Scartate poi la carta Miglioramento.
- **Carte Camion** (devono essere giocate immediatamente): il giocatore paga l’ammontare indicato per il nuovo Camion (1G per un Camion Piccolo o Medio e 3G per un Camion Grande), prende la miniatura del Camion scelto e la piazza sulla propria area di gioco. Il giocatore piazza inoltre un segnalino Influenza (uno gratuito preso dalla scorta, non dalla “Back Room”) vicino al Camion, per indicarne la proprietà. Scartate poi la carta Camion. Se un giocatore sceglie una carta Camion, ma non può pagare per comprare il Camion, la carta verrà scartata. Per questo Camion, nel round attuale non viene richiesto il pagamento delle mazzette all’Autista (ma sarà richiesto nel prossimo round!).
  - **Carte Thug**: possono essere giocate immediatamente oppure tenute per un uso futuro. Il giocatore può usare la carta Thug immediatamente oppure tenerla in mano per usarla quando desidera. Le carte Thug possono essere giocate in qualsiasi momento, quando i giocatori stanno scoprendo le loro carte Muscoli (a meno che non sia indicato diversamente sulla carta). Le carte Thug vengono scartate quando sono utilizzate (Eccezione: **“Friendly Union Boss”**).
6. Quando il primo giocatore ha completato l’azione 5, l’avversario con la seconda carta Muscoli più alta esegue le sue azioni, e così via.

7. Se una carta Uomini d'Azione non viene scelta entro la fine di questa Fase (ad esempio, se un giocatore sceglie la carta Camion invece della carta Uomini d'Azione), questa verrà scartata.
8. Se una carta Camion non viene scelta entro la fine di questa Fase (ad esempio, se in questo round nessun giocatore sceglie la carta Camion), questa rimane scoperta sul tavolo.

### Dettagli sulle Aste e sugli Acquisti:

- I segnalini Miglioramento non devono essere piazzati immediatamente sugli Spacci o sulle Distillerie, ma possono essere presi per impedire che un altro giocatore li utilizzi. Notate che le carte Miglioramento devono essere giocate subito, ma i segnalini o i dadi Miglioramento possono essere tenuti nella "Back Room" della Distilleria di Famiglia. Potranno poi essere spostati dalla "Back Room" ad uno Spaccio o Distilleria quando le carte Muscoli vengono schierate sulla mappa.
- Un giocatore senza soldi non può comprare un Camion, né può usare una carta Thug che richieda la spesa di denaro (ad esempio, le carte "Politics" o "Big Payoff").
- L'Influenza e i Miglioramenti non influiscono sullo Spaccio "O'Malley's". Questo avrà sempre un consumo illimitato (Eccezione: la carta Thug "**G-Men-Bust a Speakeasy**").

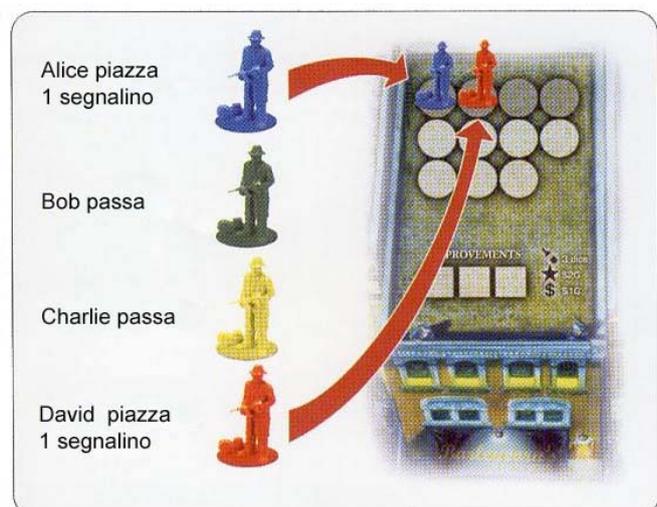
## FASE 2: MANDARE I RAGAZZI

### (FASE DI PIAZZAMENTO DELL'INFLUENZA)

1. Nell'ordine determinato dalle carte Muscoli, ogni giocatore può piazzare negli spazi Influenza degli Spacci un qualsiasi numero dei propri segnalini Influenza. Può scegliere di piazzarne alcuni o anche nessuno, tenendoli quindi per i round successivi. Comunque, ogni giocatore dovrà terminare il proprio piazzamento prima che possa procedere il giocatore seguente.

### Dettagli sul piazzamento dei segnalini Influenza:

- Quando il numero di segnalini Influenza in uno Spaccio è uguale o maggiore del numero di cerchi Influenza più scuri sulla mappa, quello Spaccio apre.
- Fate riferimento alla sezione seguente per maggiori informazioni riguardo al piazzamento di questi segnalini.
- In questa fase, avere una carta Muscoli più bassa può essere un vantaggio, poiché potete vedere il piazzamento dei segnalini Influenza degli altri giocatori prima di fare la vostra scelta.





## **Controllo, Maggioranza e Minoranza sugli Spacci**

**Controllo:** avete il controllo di uno Spaccio se possedete almeno tanti segnalini Influenza quanto ne hanno tutti gli altri giocatori messi insieme (o se siete l'unico giocatore ad avere dei segnalini Influenza in quello Spaccio). Solo un giocatore può avere il controllo di uno Spaccio. Se due giocatori sono in parità con l'Influenza, quello con la carta Muscoli più alta vincerà. Notate che uno Spaccio può avere un giocatore che lo controlla oppure un giocatore con la maggioranza di segnalini Influenza, ma non entrambi nello stesso momento.

Se avete il controllo di uno Spaccio, allora:

- Ottenete il Margine di Profitto su ogni Cassa venduta in quello Spaccio;
- voi (e solo voi) potrete usare la Colonna di Maggioranza (tre stelle);
- per accontentare la domanda, lo Spaccio deve comprare per prima cosa le vostre Casse;
- siete voi a decidere se i giocatori senza Influenza possono vendere le loro Casse;
- tutti gli altri giocatori che hanno dei segnalini Influenza in quello Spaccio, ne hanno la minoranza.

**Maggioranza:** avete la maggioranza in uno Spaccio se possedete più segnalini Influenza in quello Spaccio di tutti gli altri giocatori, ma meno del totale di questi segnalini. Solo un giocatore può avere la maggioranza in uno Spaccio. Notate che uno Spaccio può avere un giocatore che lo controlla, oppure un giocatore con la maggioranza, ma non entrambi nello stesso momento.

Se in uno Spaccio avete la maggioranza, allora:

- Voi (e solo voi) potrete usare la Colonna di Maggioranza (tre stelle);
- per accontentare la domanda, lo Spaccio deve comprare per prima cosa le vostre Casse;
- siete voi a decidere se i giocatori senza Influenza possono vendere le loro Casse;
- tutti gli altri giocatori che hanno dei segnalini Influenza in quello Spaccio, ne hanno la minoranza.

**Minoranza:** avete la minoranza in uno Spaccio se possedete almeno un segnalino Influenza in quello Spaccio, senza avere il controllo o la maggioranza in esso. Notate che è possibile per tutti i giocatori in uno Spaccio avere la minoranza.

Se in uno Spaccio avete la minoranza, allora:

- Voi (e tutti gli altri giocatori con la minoranza) potrete usare la Colonna di Minoranza (due stelle), nell'ordine determinato dalle carte Muscoli;
- per accontentare la domanda, lo Spaccio deve comprare le vostre Casse se il mercato lo richiede ancora, dopo che le casse del giocatore che controlla tale Spaccio o il giocatore con la maggioranza avranno venduto le loro;
- le casse dei giocatori con la minoranza sono acquistate nell'ordine determinato dalle carte Muscoli.

**Nessuna Influenza:** in questo caso, non avete nessun segnalino Influenza nello Spaccio.

Se non avete nessun segnalino Influenza in uno Spaccio, allora:

- Voi (e tutti gli altri giocatori che non possiedono segnalini Influenza in quello Spaccio) potrete usare la Colonna Pubblica (una stella), nell'ordine determinato dalle carte Muscoli;
- il giocatore con il controllo o la maggioranza in quello Spaccio (se ce n'è uno) sceglierà se tale Spaccio compra le vostre Casse per accontentare la domanda.

**Esempio** (Charlie – giallo, David rosso, Bob – verde, Alice - blu):



### Spaccio Texas Lil's Diner

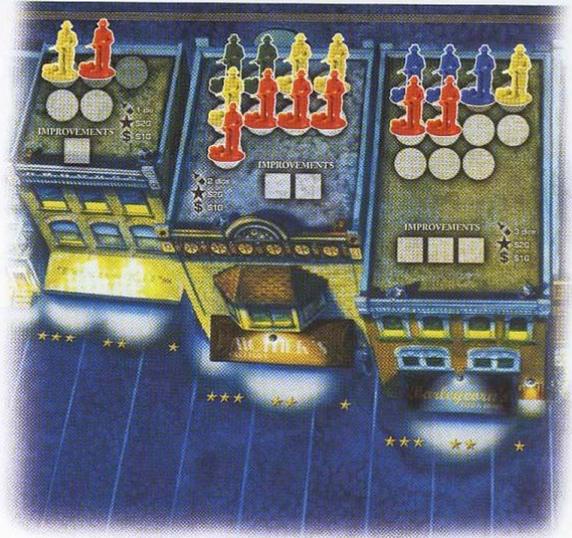
- Charlie possiede 1 segnalino Influenza;
- David possiede 1 segnalino Influenza;
- Lo Spaccio non è ancora aperto perché non tutti i cerchi più scuri sono stati riempiti.

### Spaccio Mother's Dry Goods

- Bob possiede 2 segnalini Influenza (minoranza);
- Charlie possiede 3 segnalini Influenza (minoranza);
- David possiede 4 segnalini Influenza (maggioranza, perché possiede più segnalini di Bob e di Charlie, ma meno dei loro segnalini sommati);
- Lo Spaccio è aperto perché tutti i cerchi più scuri sono stati riempiti.

### Spaccio Barleycorn's Feed & Grain

- Alice possiede 3 segnalini Influenza (ha il controllo perché possiede un numero di segnalini almeno uguale alla somma di tutti gli altri segnalini presenti nello Spaccio);
- Charlie possiede 1 segnalino Influenza (minoranza);
- David possiede 2 segnalini Influenza (minoranza);
- Lo Spaccio è aperto perché tutti i cerchi più scuri sono stati riempiti.



## FASE 3: ATTIVARE LE DISTILLERIE

### (FASE DI PRODUZIONE)

1. Ogni giocatore lancia i dadi di ogni Distilleria (di Famiglia o Segreta) per determinare il numero di Casse prodotte nel round attuale. Un numero di Casse uguale al risultato dei dadi verrà quindi piazzato nella "Back Room" della Distilleria di Famiglia (**Nota: i giocatori devono lasciare i dadi sulla tabella della Distilleria, in modo che mostrino sempre il valore di produzione. Ci si farà poi riferimento per muovere il segnalino della Polizia**).
2. Se un giocatore ha il segnalino della Polizia nella sua Distilleria di Famiglia (cosa possibile solo dal round 5 in poi) e con **un qualsiasi dei suoi dadi produzione della Distilleria di Famiglia** ha ottenuto un 5, la Distilleria di Famiglia non produce nulla nel round. La Polizia può essere piazzata solo in una Distilleria di Famiglia. Le Distillerie Segrete non sono soggette alle retate della Polizia e producono l'appropriato numero di Casse (**Nota: le Distillerie Segrete non sono mai conteggiate nel totale di Casse per la determinazione di dove si sposterà la Polizia**).
3. Spostate il segnalino della Polizia (dal round 4 in poi) nella Distilleria di Famiglia del giocatore che ha prodotto più whiskey (considerando la sola Distilleria di Famiglia, e nel round attuale). Eventuali parità sono risolte a favore del giocatore con la carta Muscoli di valore maggiore (quindi, la carta Muscoli più bassa farà prendere la Polizia!). La produzione delle Distillerie Segrete non conta in questo totale.

### Esempio:



- Alice inizia il round con il segnalino Polizia, e lanciando i dadi ottiene 5 e 3 per la Distilleria di Famiglia, mentre ottiene 5 e 2 per la Distilleria Segreta. La produzione della Distilleria di Famiglia è quindi pari a zero (perché ha ottenuto un 5), ma la Distilleria Segreta produce 7 Casse (perché è immune alla Polizia), che sono piazzate nella "Back Room" della Distilleria di Famiglia.
- Bob ottiene con la Distilleria di Famiglia un 6, e quindi piazza 6 Casse nella sua "Back Room".
- Charlie ottiene 5 per la Distilleria di Famiglia, e 6 e 3 con la Distilleria Segreta, quindi piazza 14 Casse nella sua "Back Room".
- David ottiene 4 e 3 con la Distilleria di Famiglia, e piazza 7 Casse nella sua "Back Room".
- Il segnalino della Polizia viene spostato a David perché egli ha prodotto il maggior numero di Casse con la sua Distilleria di Famiglia.
  - In totale, Charlie ha prodotto più di tutti, ma per spostare il segnalino della Polizia si dovrà sempre considerare solo la produzione delle Distillerie di Famiglia.
  - Alice ha ottenuto il valore più alto con i dadi per la sua Distilleria di Famiglia, ma tale Distilleria non ha prodotto nulla.

## **FASE 4: CONSEGNARE IL WHISKEY**

### **(FASE DI SPEDIZIONE)**

1. I giocatori potrebbero avere più Casse che spazi nei Camion o viceversa. Ora potranno tentare di vendere le Casse in eccesso agli altri giocatori o affittare (o comprare) un Camion inutilizzato da un avversario. Queste decisioni verranno prese con dei negoziati ad alta voce. L'affitto/vendita di un Camion o di Casse, può essere pagato con banconote, con carte Thug e/o con promesse di favori futuri (ad esempio, "Ti vendo il mio whiskey se lo porterai da Mother's). I giocatori non possono mai scambiare o vendere i segnalini Influenza. Il pagamento in soldi è irrevocabile; invece, rinnegare una promessa è lecito.
2. Quando tutti gli scambi sono conclusi, i giocatori caricano le proprie Casse sui loro Camion. Quando una Cassa è stata piazzata su un Camion, non potrà più essere spostata (Eccezione: la carta "Thug "Hijack"). I giocatori non devono necessariamente caricare tutte le proprie Casse sui Camion, ma non possono conservarne quante ne desiderano. Tutte le Casse che non sono state caricate sui Camion entro la fine della Fase 4, verranno perse (Eccezione: la carta Thug "Warehouse").

#### **Esempio:**

- Alice possiede 7 Casse ma ha un solo Camion Piccolo, quindi 3 Casse non possono essere caricate. Queste 3 Casse vengono vendute a Bob per 2G, mentre le altre 4 sono caricate sul Camion.
- Bob ha le 6 Casse che ha prodotto, più le 3 acquistate da Alice. Possiede 2 Camion Piccoli e 1 Camion Medio. Quindi, carica 6 Casse sul Camion Medio, 3 Casse su uno dei Camion Piccoli, e affitta l'altro Camion Piccolo a Charlie, per 2G.
- Charlie ha le 14 Casse che ha prodotto. Possiede un Camion Piccolo e uno Medio, più il Camion extra che ha affittato da Bob. Carica quindi 4 Casse sul suo Camion



*Piccolo, 6 sul Camion Medio e quattro sul Camion affittato. Piazza poi un segnalino Influenza vicino a quest'ultimo, per indicare che è in affitto per il round attuale.*

- *David ha le 6 Casse che ha prodotto, ma solo un Camion Piccolo. Non può vendere le sue Casse in eccesso, e non può nemmeno vendere un Camion. Carica quindi 4 Casse sul suo Camion Piccolo e rimette le 2 restanti nella scorta comune.*

3. I Camion vengono spostati negli Spacci seguendo l'ordine determinato dalle carte Muscoli, dal valore più alto a quello più basso. I giocatori che hanno il controllo e la maggioranza negli Spacci, mettono i Camion nelle Colonne di Maggioranza (3 stelle). I giocatori con la minoranza negli Spacci (e hanno uno o più segnalini Influenza) mettono i propri Camion nella Colonna di Minoranza (2 stelle). I giocatori senza segnalini Influenza in uno Spaccio, mettono i propri Camion nella Colonna Pubblica (1 stella).

#### **Esempio:**

- *Alice ha il controllo dello Spaccio Barleycorn's, quindi invia il suo Camion Piccolo nella Colonna di Maggioranza (tre stelle) di tale Spaccio.*
- *Nello Spaccio Mother's, Bob ha la minoranza, quindi invia il suo Camion Medio nella Colonna di Minoranza (due stelle) di tale Spaccio. Nello Spaccio Barleycorn's non possiede nessun segnalino Influenza, e invia il suo Camion Piccolo nella Colonna Pubblica (una stella) di tale Spaccio.*
- *Charlie ha la maggioranza nello Spaccio Mother's, e la minoranza nello Spaccio Barleycorn's. Invia il suo Camion Medio nella Colonna di Minoranza (due stelle) dello Spaccio Barleycorn's, il suo Camion in affitto nella Colonna di Maggioranza (tre stelle) dello Spaccio Mother's, e il suo Camion Piccolo nell'unica colonna dello Spaccio O'Malley's.*
- *David ha la minoranza nello Spaccio Mother's. Egli invia il suo Camion Piccolo nella Colonna di Minoranza (due stelle) dello Spaccio Mother's, dove si dispone dietro al Camion Medio di Bob (perché David ha giocato una carta Muscoli di valore minore rispetto a quella di Bob). Inoltre, ha la minoranza anche nello Spaccio Barleycorn's, ma non ha più Camion da inviare.*

#### **Dettagli sulla Spedizione:**

- I giocatori non possono affittare un Camion parzialmente oppure caricare le Casse di un altro giocatore. Durante il round, un giocatore può decidere se comprare o vendere delle Casse, oppure se affittare un Camion.

**Nota:** *se un giocatore affitta un Camion da un avversario, piazzerà uno dei propri segnalini Influenza (uno gratis dalla scorta, non preso dalla "Back Room") vicino al Camion, per indicare che il Camion è in affitto. Quel Camion agirà esattamente come se fosse di proprietà dell'affittuario (viene messo sulla Colonna di Maggioranza o Minoranza di uno Spaccio dove l'affittuario ha la maggioranza o la minoranza). I Camion affittati saranno restituiti al proprietario al termine della Fase 5, dopo che tutte le Casse saranno state vendute.*

- Gli Spacci possono venire chiusi se i loro segnalini Influenza scendono al di sotto del numero di cerchi scuri. In quel caso, nel round, in quello Spaccio non verrà venduto il





whiskey. I Camion che si trovano già di fronte allo Spaccio, non potranno essere riposizionati.

## **FASE 5: “QUAL E’ LA PAROLA D’ORDINE?”**

### **(FASE DI VENDITA)**

La compravendita del whiskey avviene partendo dallo Spaccio più piccolo a quello più grande. All’inizio della partita, solo lo Spaccio più piccolo (O’Malley’s) è aperto e può vendere whiskey. Col procedere del gioco, apriranno anche altri Spacci, quando cioè l’Influenza in essi sarà uguale o maggiore del livello richiesto, indicato dal numero di cerchi più scuri. Gli Spacci possono anche chiudere, se l’Influenza scende sotto il livello richiesto. Il processo di compravendita per ogni singolo Spaccio è il seguente:

1. Un giocatore lancia un numero specifico di dadi, per determinare la richiesta. Ogni miglioramento di uno Spaccio aggiunge +1 a ogni dado Consumo per quello Spaccio (ad esempio, un massimo di +1 sul totale del “Texas Lil’s Diner”, un massimo di +5 sul totale del “Volstead Imports”).
2. Lo Spaccio comprerà tante Casse quante ne servono per soddisfare la richiesta.
  - a. Lo Spaccio comprerà per prime le Casse dei Camion che si trovano nella Colonna di Maggioranza, pagandone il Prezzo di Vendita all’Ingrosso (“Wholesale Purchase Prize”) al proprietario di tali Casse. Se il numero di Casse nella Colonna di Maggioranza eccede la richiesta, quelle in eccesso non vengono vendute e sono perse. (**Nota:** *i soldi provengono dalla Banca, perché lo Spaccio non ha soldi propri*).
  - b. Se la richiesta non è completamente soddisfatta, lo Spaccio deve continuare a comprare Casse dai Camion che si trovano nella Colonna di Minoranza, pagando sempre il Prezzo di Vendita all’Ingrosso al proprietario di tali Casse. I Camion verranno allineati in base all’ordine del valore sulle carta Muscoli giocate, dove il giocatore con il valore più alto avrà maggiori possibilità di vendere le sue Casse. Le Casse in eccesso rispetto alla richiesta, non vengono vendute e sono perse.
  - c. Se c’è ancora richiesta, il giocatore con il controllo o la Maggioranza (se c’è), può scegliere se consentire allo Spaccio di acquistare le Casse dei giocatori che hanno i Camion nella Colonna Pubblica. Questi giocatori non hanno nessun segnalino Influenza in quello Spaccio, e gli sarà permesso di vendere solo a discrezione del giocatore con il controllo o la maggioranza. Ancora una volta, il proprietario delle Casse vendute riceve il Prezzo di Vendita all’Ingrosso dallo Spaccio. Il whiskey viene venduto dai Camion nell’ordine nel quale tali Camion sono allineati nelle colonne (che è ovviamente l’ordine dato dalle carte Muscoli). **Se nessun Giocatore ha il controllo o la maggioranza in uno Spaccio, nessuna Cassa sarà venduta dalla Colonna Pubblica.**
  - d. Se la richiesta è superiore al totale delle Casse disponibili, tutte le Casse saranno vendute.
3. Il Margine di Profitto (indicato in ogni Spaccio dal simbolo del dollaro) sono pagati solo al giocatore che controlla quel dato Spaccio. Ricordate che il controllo in uno Spaccio è



definito come “il possesso di un numero di segnalini Influenza maggiore o uguale alla somma dei segnalini Influenza di tutti gli altri giocatori presenti in quello Spaccio”. Quel Giocatore guadagna il Margine di Profitto (“Profit Margin”) moltiplicato TUTTE le Casse che sono acquistate da quello Spaccio nel round corrente, incluse quelle vendute da lui stesso. Se due giocatori in uno Spaccio sono in parità (questo può accadere solo se ci sono due giocatori con dei segnalini Influenza in uno Spaccio), la carta Muscoli risolverà la parità (il giocatore con la carta Muscoli più alta ottiene il Margine di Profitto del round attuale).

4. La partita procede quindi con lo Spaccio successivo.

**Esempio:**

**Spaccio O'Malley's**

- Non viene lanciato nessun dado, perché l'acquisto in questo Spaccio è illimitato.
- Charlie vende tutte e 4 le Casse che sono sul suo Camion Piccolo, e riceve 1G per ogni Cassa (per un totale di 4G).

**Spaccio Mother's**

- Charlie ottiene un 3 e un 2, per un totale di 5.
- Charlie vende tutte e 4 le Casse sul suo Camion Piccolo in affitto, e riceve 2G per ogni Cassa (per un totale di 8G).
- Bob vende 1 Cassa del suo Camion Medio e riceve 2G.
- David non vende Casse.
- In questo Spaccio non c'è Margine di Profitto perché nessun giocatore ne ha il controllo.

**Spaccio Barleycorn's**

- Alice ottiene 3, 5 e 6, per un totale di 14.
- Alice vende tutte e 4 le Casse del suo Camion Piccolo, e riceve 2G per ogni Cassa (per un totale di 8G).
- Charlie vende tutte e 6 le Casse del suo Camion Medio, e riceve 2G per ogni Cassa (per un totale di 12G).
- Benché ci siano ulteriori richieste che potrebbero essere soddisfatte dal Camion Piccolo di Bob che si trova nella Colonna Pubblica, Alice decide di non permettere a Bob di vendere le sue Casse.
- Alice riceve inoltre il Margine di Profitto di 1G aggiuntivo su tutte le Casse vendute (per un totale di 10G, più gli 8G che aveva ricevuto in precedenza).

Quando questa Fase è completata, i Camion in affitto vengono restituiti ai proprietari e i segnalini Influenza temporanei sono rimessi nella scorta. Tutte le Casse vengono rimesse nella scorta comune.

**Dettagli sulla presenza di Influenza in uno Spaccio:**



- Tutti i giocatori devono negoziare apertamente, ma nessun affare è vincolante! Rinneare una qualsiasi promessa fatta per un affare concordato parlando intorno al tavolo è legale (e consigliato... “Stai cercando un gioco dove gli avversari non si tradiscono a vicenda? Allora cerca un gioco sulle suore. Questo è per dei giocatori.”).
- Non esiste maggioranza nello Spaccio più piccolo, quindi non viene pagato alcun Margine di Profitto. “O’Malley’s” non chiude mai (eccezione: se la carta Thug “G-Men-Close a Speakeasy” viene giocata su “O’Malley’s”).
- Un Giocatore con solo una maggioranza (non il controllo) in uno Spaccio, non guadagna il Margine di Profitto relativo.

## **FASE 6: LA RETATA!**

### **(FASE DEL LUNGO BRACCIO DELLA LEGGE)**

1. Alla fine dei round 4 ed 8, ogni giocatore prende un segnalino Influenza dalla scorta e lo piazza nella “Back Room” della propria Distilleria di Famiglia.
2. Sempre alla fine dei round 4 ed 8, il giocatore in ultima posizione (quello con meno soldi) riceve un segnalino Influenza extra (in caso di parità, il giocatore con la carta Muscoli di valore più basso è considerato ultimo). Questo significa che alla fine dei round 4 e 8, dovrete annunciare a tutti i giocatori quanti soldi avete! Non potete evitare di dichiarare i vostri soldi, anche decidendo di evitare di prendere il segnalino Influenza extra. Questa è l’unica volta in cui dovrete dichiarare i vostri soldi agli avversari.
3. Alla fine di ogni round, scartate tutte le carte Muscoli giocate, e spostate il segnalino del round nello spazio successivo del Percorso dei Round.

### **UTILIZZO DELLE CARTE THUG**

Le carte Thug possono essere giocate quando vengono scoperte le carte Muscoli. Per poter essere giocate, alcune carte Thug hanno delle regole aggiuntive alle quali sottostare (ad esempio la carta Thug “**Hey, Free Truck**” non può essere giocata fino a che tutte le Casse non sono state caricate sul Camion). Queste restrizioni speciali sono sempre stampate sulle carte Thug. Fate anche riferimento alla sezione “FAQ/Chiarimenti alle Regole” per i dettagli sulle regole delle carte Thug.

### **FARE AFFARI**

Fare affari è una parte importante per un giocatore. Gli affari più comuni comprendono vendere le Casse di whiskey e comprare/affittare Camion, ma questo è solo l’inizio! Per esempio, non dovrete necessariamente giocare le carte Thug per poterle usarle. A volte è sufficiente usarle come minaccia (o contro-minaccia) verso un altro giocatore. Potete anche usarle per estorcere denaro, Casse, Camion, o favori agli altri giocatori (“Pagami 5G o giocherò la ‘**Mob War**’ su di te.”).

Gli affari si fanno con dei negoziati aperti. Il pagamento può essere fatto in soldi, carte Thug, Casse di whiskey, Camion o promesse di considerazioni future (che possono ovviamente essere infrante). Gli affari non possono comprendere la vendita dei segnalini Influenza (i vostri scagnozzi sono leali) ma possono comprendere la promessa del piazzamento dei vostri segnalini Influenza.



## **FINE DELLA PARTITA E CONTROLLO DELLA VITTORIA**

La partita termina dopo la Fase 5 del dodicesimo round, oppure nel primo round in cui un giocatore ha accumulato almeno 100G. Alla fine della partita, il giocatore con più soldi sarà il vincitore.

### ***REGOLE OPZIONALI SUL PIAZZAMENTO DEI SEGNALINI INFLUENZA***

Se volete avere una partita più caotica e mafiosa, potete eliminare la Fase 2 e piazzare i segnalini Influenza in un qualsiasi momento in cui le carte Muscoli sono in mostra sulla mappa. Se due giocatori vogliono piazzare un segnalino Influenza nello stesso posto e nello stesso momento, quello con la carta Muscoli di valore maggiore ha la priorità. Notate che ciò permette ai giocatori con le carte Muscoli di valore maggiore (e con segnalini Influenza disponibili nella propria "Back Room") di anticipare il piazzamento di segnalini Influenza dei giocatori con le carte Muscoli di valore più basso. Una anticipazione non può comunque essere "ripresa indietro".

### ***REGOLE OPZIONALI PER UNA PARTITA PIU' CORTA***

Se volete una partita più veloce, potete giocare otto round invece di dodici. Se state per giocare con otto round, all'inizio della partita distribuite solo otto carte Muscoli (2 da ogni mazzo colorato) ad ogni giocatore. Questo metodo funziona al meglio in tre o quattro giocatori.



## DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEI COMPONENTI DI GIOCO

### 1 Tabellone principale con le Aree delle Offerte e gli Spacci

Sulla mappa c'è un'area che contiene l'immagine di un Camion, e sei aree delle offerte aggiuntive. Inoltre, a sinistra c'è un'area per il mazzo degli Uomini d'Azione.

Il tabellone principale presenta in alto i sei Spacci, di varie dimensioni.

Tutti gli Spacci, ad eccezione di quello di proprietà del Capo della Polizia (il primo a sinistra), contengono dei cerchi sui quali andranno piazzati i segnalini Influenza dei giocatori, e degli spazi quadrati per contenere i segnalini Miglioramento. I cerchi sono chiari e scuri, ad indicare l'ammontare di Influenza richiesta per aprire uno Spaccio.

Inoltre, ogni Spaccio contiene una piccola descrizione che ne indica il Consumo, il Prezzo di Vendita all'Ingrosso e il Margine di Profitto. I sei Spacci sono i seguenti:

#### **O'Malley's Dry Goods**

Cerchi Influenza: nessuno

Spazi Miglioramento: nessuno

Consumo: illimitato

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 1G per ogni Cassa di liquore

Margine di Profitto: nessuno

#### **Texas Lil's Diner**

Cerchi Influenza: 5 (3 ombreggiati, 2 chiari)

Spazi Miglioramento: 1

Consumo: 1 dado

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G per ogni Cassa di liquore

Margine di Profitto: 1G per ogni Cassa di liquore

#### **Mother's Groceries**

Cerchi Influenza: 9 (4 ombreggiati, 5 chiari)

Spazi Miglioramento: 2

Consumo: 2 dadi

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G per ogni Cassa di liquore

Margine di Profitto: 1G per ogni Cassa di liquore

#### **Barleycorn's Feed & Grain**

Cerchi Influenza: 11 (4 ombreggiati, 7 chiari)

Spazi Miglioramento: 3

Consumo: 3 dadi

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G per ogni Cassa di liquore

Margine di Profitto: 1G per ogni Cassa di liquore

#### **The Real McCoy Antiques**

Cerchi Influenza: 15 (8 ombreggiati, 7 chiari)

Spazi Miglioramento: 4

Consumo: 4 dadi

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G per ogni Cassa di liquore (3G in una partita con 3-5 giocatori)

Margine di Profitto: 1G per ogni Cassa di liquore (2G in una partita con 3-5 giocatori)



### **Volstead Imports (usato solo in una partita con 6 Giocatore)**

Cerchi Influenza: 17 (11 ombreggiati, 6 chiari)

Spazi Miglioramento: 5

Consumo: 5 dadi

Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 3G per ogni Cassa di liquore

Margine di Profitto: 2G per ogni Cassa di liquore

Legenda delle Icone sulla Mappa			
	Colonna Pubblica		Margine di Profitto
	C. della Minoranza		Prezzo di Vendita
	C. della Maggioranza		Segnalini Influenza Gratuita
	Dadi del Consumo		La Polizia

### **6 Schede delle Distillerie di Famiglia**

Le schede delle Distillerie di Famiglia mostrano il disegno di una distilleria, ed hanno uno spazio in cui piazzare il dado di Produzione iniziale, tre spazi per i dadi Miglioramento, una "Back Room" per conservare tutti i segnalini Influenza che stanno aspettando di essere posizionati in uno Spaccio, e un sommario delle Fasi di gioco. Le immagini a forma di dado rappresentano gli spazi Miglioramento. Ogni Distilleria di Famiglia inizia con un dado. Le Distillerie di Famiglia non possono essere rubate o distrutte dagli altri giocatori. Sono comunque soggette alle retate della polizia e ad occasionali lotte per il territorio.

### **6 Schede delle Distillerie Segrete**

Le schede delle Distillerie Segrete sono uguali a quelle delle Distillerie di Famiglia, tranne che nelle prime c'è un cerchio per identificarne la proprietà (e inoltre non hanno la "Back Room" e la lista delle Fasi di gioco). Quando viene aperta una Distilleria Segreta, il cerchio di proprietà conterrà un segnalino Influenza (uno gratis preso dalla propria scorta). Ogni nuova Distilleria Segreta inizia con un dado. Con l'uso di alcune carte, tali Distillerie possono comunque essere sabotate o distrutte dagli altri giocatori.

### **1 Miniatura "Piedipiatti"**

Il Piedipiatti è una miniatura di un poliziotto, da piazzare di fronte al giocatore la cui Distilleria di Famiglia ha prodotto più liquore nel round attuale (le parità sono risolte a favore del giocatore con la carta Muscoli di valore minore, cioè chi ha la carta Muscoli di valore più basso prenderà il segnalino del Piedipiatti). Il Piedipiatti è utilizzato durante la Fase Distilleria, per indicare un potenziale blocco della produzione. Solo una Distilleria di Famiglia può essere soggetta al Piedipiatti, e non una Distilleria Remota.

### **12 Segnalini Miglioramento Spaccio**

I segnalini Miglioramento Spaccio incrementano il Consumo di uno specifico Spaccio di +1 per ogni dado lanciato (+1 al totale ottenuto nel "Texas Lil's Diner", +5 al totale ottenuto nel "Volstead Imports").



## 20 Segnalini Influenza in ognuno dei sei Colori dei Giocatori

I segnalini Influenza sono utilizzati per indicare l'influenza di un giocatore in uno Spaccio. Sono anche utilizzati per indicare la proprietà dei Camion e delle Distillerie Segrete. I segnalini Influenza sono le miniature in plastica raffiguranti i gangster, in sei colori diversi.

## 22 Miniature dei Camion

Le miniature dei Camion hanno un valore scritto sul tetto dell'abitacolo, che indica quante Casse un Camion può caricare, e uno spazio per contenere le Casse di whiskey spedite dal proprietario (o dall'affittuario nel caso di un camion affittato). Ci sono tre tipi differenti di Camion:

- 12 Camion Piccoli (contengono 4 Casse)
- 5 Camion Medi (contengono 6 Casse)
- 3 Camion Grandi (contengono 9 Casse)

## 70 Casse di Whiskey

Sono i cubi di legno che rappresentano le Casse di whiskey.

## Banconote in multipli di 1000\$

Tagli di 1G, 5G e 10G.

## 25 Dadi

Dadi (normali dadi a 6 facce) per ottenere il consumo e la produzione di uno Spaccio. I dadi non rappresentano un limite alle risorse, quindi se per un qualsiasi motivo dovreste lanciare più di 25 dadi, usateli più volte.

## 80 Carte Uomini d'Azione

### 20 carte Influenza Singola

Ogni carta Influenza Singola viene risolta immediatamente piazzando un segnalino Influenza. L'influenza rappresenta la capacità di persuasione che portate in un dato Spaccio. Incrementare l'influenza rappresenta la vostra abilità di "causare degli incidenti", "aiutare gli operai a cambiare città ... per sempre" e "controllare il numero delle bottiglie danneggiate". Più persuasivo sarete, maggiore controllo avrete sulle decisioni. Avere il controllo di uno Spaccio vi permetterà di essere più importante.

***Nota:** le carte Influenza devono essere eseguite immediatamente; tuttavia, i segnalini Influenza possono essere tenuti nella propria "Back Room" per un uso futuro.*

### 2 carte Influenza Doppia

Queste sono identiche alle carte precedenti, tranne che quando le eseguite potrete piazzare 2 segnalini Influenza invece di 1 solo.

### 9 carte Miglioramento Singolo

Ognuna di queste carte deve essere eseguita immediatamente, piazzando un dado sia sulla propria Distilleria di Famiglia che su una Distilleria Segreta. Ogni dado incrementa la produzione della Distilleria.

***Nota:** le carte Miglioramento Singolo devono essere eseguite immediatamente, ma il dado potrà essere tenuto per un uso futuro.*





### **6 carte Miglioramento Doppio**

Queste carte sono identiche alle precedenti, tranne che vi permettono di piazzare due dadi sulla vostra Distilleria di Famiglia oppure di aprire una nuova Distilleria Segreta, piazzandoci sopra un dado.

### **8 carte Miglioramento Distilleria Illegale**

Ognuna di queste carte deve essere eseguita immediatamente.

### **35 carte Thug**

- Le carte Thug (“Delinquente”) vi possono aiutare oppure possono danneggiare un vostro avversario.
- La priorità sui conflitti scaturiti da queste carte (cioè quando due giocatori vogliono giocare due carte Thug simultaneamente) sono sempre risolti in favore del giocatore che ha usato la carta Muscoli di valore più alto.
- Le carte Thug non devono necessariamente essere giocate subito.
- Tutte le carte Thug sono descritte al termine di questo regolamento.

### **14 Carte Camion**

Ogni carta Camion (più l’ammontare di soldi specificato) deve essere restituita in cambio del Camion corrispondente. Le carte Camion mostrano la capacità, il prezzo di vendita e la Bustarella all’Autista del Camion. I giocatori non possono conservare le carte Camion per un uso futuro, né possono comprare Camion se non hanno soldi sufficienti per farlo (se un giocatore prende la carta Camion ma non ha i soldi per pagarla, la carta viene scartata). Il mazzo delle carte Camion è composto dalle seguenti carte:

- 6 Camion Piccolo (4 Casse, prezzo di vendita di 1G, Bustarella all’Autista di 1G).
- 5 Camion Medio (6 Casse, prezzo di vendita di 1G, Bustarella all’Autista di 1G).
- 3 Camion Grande (9 Casse, prezzo di vendita di 3G, Bustarella all’Autista di 2G).

### **72 Carte Muscoli (carte Asta), numerate in sequenza da 1 a 72**

Durante la fase Muscoli, le carte Muscolo sono usate per le aste delle carte Camion e degli Uomini d’Azione, ma anche per risolvere le questioni di priorità in tutte le altre Fasi. I prezzi per poter essere giocate variano in base al valore: per esempio le carte numerate da 1 a 12 costano 0G, da 13 a 27 costano 1G, etc.

Le carte sono divise in quattro mazzetti (1-18, 19-36, 37-54, 55-72) con un unico disegno per ogni mazzetto, ma con il retro identico per tutte.



## DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE THUG

- A Little Vigorish: gioca su una Distilleria. Il proprietario di quella Distilleria deve pagarti 3G per ogni dado produzione, altrimenti quella Distilleria non produrrà per quel round.
- Big City Boys: gioca su una carta Muscoli. Aggiungi 5 ½ a quella carta Muscoli per un solo round.
- Big Payoff: gioca su uno Spaccio aperto. Paga 5G alla banca per ottenere il controllo di quello Spaccio per un solo round. Ottieni il Profitto in quello Spaccio. Non può essere giocata sullo Spaccio O'Malley's.
- Call in a Big Favor: uso gratuito di un Camion Grande per un solo round. Il Camion proviene dalla scorta, non da un altro Giocatore.
- Call in a Little Favor: uso gratuito di un Camion Medio per un solo round. Il Camion proviene dalla scorta, non da un altro Giocatore.
- City Politics: compra uno o due segnalini Influenza per 4G ognuno.
- Copper in the House: gioca in uno Spaccio aperto. Nessuna Influenza, nessun Profitto, consumo illimitato, Prezzo di Vendita all'Ingrosso 1G/Cassa per un round solamente. In definitiva, rende questo Spaccio identico a O'Malley's per un singolo round. Non può essere giocata su O'Malley's.
- Double Cross: gioca su uno Spaccio. Scegli se distruggere un segnalino Influenza in quello Spaccio o aggiungere un tuo segnalino Influenza (uno gratis dalla scorta) in esso.
- Friendly Union Boss: piazzala a faccia in su di fronte a te. Non devi pagare le Bustarelle ai tuoi Autisti fino a che hai questa carta davanti. Non scartarla finché non viene giocata la carta "Investigation" su questa.
- G-Men – Bust a Shipment (2x): gioca su un Camion durante la Fase 4 (Consegna). Il carico di quel Camion viene confiscato (non arriva allo Spaccio). Il Camion vuoto viene restituito al proprietario.
- G-Men – Bust a Speakeasy: gioca su uno Spaccio aperto. Quello Spaccio rimane chiuso per un round. Può essere giocata su O'Malley's.
- Hey, Free Truck: gioca su un Camion vuoto. Ruba quel Camion. Gioca solo durante la Fase 4 (Consegnare il Whiskey), dopo che tutti i giocatori hanno caricato le Casse sui propri Camion. Non può essere giocata durante le negoziazioni per l'affitto/vendita di un Camion o per la vendita delle Casse.
- Hijack: gioca durante la Fase 4 (Consegna) su un Camion con un carico. Prendi le Casse da quel Camion e caricale su uno dei tuoi Camion vuoti. Consegnale come se le avessi prodotte tu. Devi avere un Camion vuoto disponibile.
- Hit (2x): gioca su uno Spaccio. Distruggi un segnalino Influenza di tua scelta in quello Spaccio.
- Investigation: gioca su una carta Thug che è appena stata giocata (o sulla carta "Friendly Union Boss" scoperta). Quella carta Thug è annullata.
- Mob War: gioca su uno Spaccio. Distruggi due segnalini Influenza di tua scelta in quello Spaccio.
- Moll: è molto carina e ... distrae parecchio! Scegli un altro Giocatore e lancia un dado. La tua prostituta spende quella quantità del denaro del Giocatore (un risultato di 1 = 1G, etc). I soldi spesi vanno alla banca, non a te.



- Move Over, Pigeon: giocala su un Camion in fila davanti a uno Spaccio. “Prendi in prestito” quel Camion e rubi il suo carico. Restituisci il Camion vuoto al proprietario dopo la vendita. Il Camion non può essere mosso e verrà scaricato seguendo le regole di priorità del proprietario, non le tue.
  - Muscling In: giocala su una Distilleria Segreta. Ruba un dado da quella Distilleria e piazzalo in una delle tue Distillerie (o nella “Back Room” della tua Distilleria di Famiglia). Quella distilleria Segreta non viene distrutta, anche se viene rubato l’ultimo dado.
  - Opportunity Knocks: muovi un segnalino Miglioramento da uno Spaccio ad un altro Spaccio aperto.
  - Packing Heat: giocala su uno Spaccio aperto. Il Prezzo di Vendita all’Ingrosso per tutti tranne te è di 1G/Cassa per un solo round. Non può essere giocata sullo Spaccio O’Malley’s.
  - Recruiting (2x): lancia un dado. Saranno disponibili un numero di segnalini Influenza pari al risultato ottenuto. Tu prendi il primo, dopo di che ogni Giocatore (incluso te) ne prende uno, nell’ordine determinato dalle carte Muscoli, fino a che non terminano. Se possiedi la carta Muscoli di valore maggiore, prendi i primi due segnalini.
  - Safe-House: riprendi fino a tre dei tuoi segnalini Influenza da uno Spaccio. Piazzali nella “Back Room” della tua Distilleria di Famiglia. Può essere utilizzata per muovere i segnalini Influenza da uno Spaccio agli altri. Non puoi risistemarli su uno Spaccio fino al prossimo round.
  - State Politics: compra uno, due o tre segnalini Influenza per 5G ognuno.
  - Thirsty: giocala su uno Spaccio aperto. Il consumo in quello Spaccio aumenta di un dado per un solo round. Non può essere giocata sullo Spaccio O’Malley’s.
  - Turf War: giocala su una Distilleria. Distruggi una Distilleria Remota oppure un miglioramento su una Distilleria di Famiglia.
  - Warehouse: immagazzinamento temporaneo. Puoi conservare le Casse invendute fino al prossimo round (un solo round). Non puoi usare questa carta per conservare le Casse consegnate ma invendute.
  - Windfall: pesca una carta dal mazzo Uomini d’Azione. La carta Windfall può essere giocata durante la fase di pescaggio oppure durante la Fase Muscoli di un round successivo. La carta pescata è giocata seguendo le sue regole.
  - Word of Mouth: giocala su uno Spaccio aperto. Per un round solamente, i profitti in quello Spaccio vengono incrementati di 1G per Cassa. Non può essere giocata su O’Malley’s.
  - You Dirty Rat: giocala su uno Spaccio. Rimpiazza un segnalino Influenza di un altro Giocatore in quello Spaccio con uno dei tuoi (uno gratis dalla scorta, non uno dalla “Back Room” della tua Distilleria di Famiglia). Il segnalino rimosso non viene rimesso nella “Back Room” del giocatore proprietario.
- 
- Carte Bianche (4x): scrivi la carta Thug di tua invenzione! Manda le tue migliori idee al Forum di Bootleggers su [www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net).