

Mob Ties: il gioco da tavola

Regole Base

Benvenuti a North Plains

Tommy e Frankie guardano i due uomini uscire dalla Cadillac nera, un anziano signore accompagnato da un enorme bestione.

“Accoppiamoli adesso” borbotta Frankie, tirando fuori la sua pistola e caricando un colpo.

“Dovremmo aspettare,” lo avverte Tommy. “E' troppo presto, e Manzetti non ci ha ancora dato il segnale. Dobbiamo soltanto chiamare quando arrivano.”

Frankie esce dalla macchina parcheggiata. “Non ho bisogno di chiamare Manzetti. Ci dirà di farlo comunque.”

Quando Tommy esce Frankie è già per strada e si avvicina ai due uomini. Il bestione, vedendo la pistola di Frankie, si sposta per proteggere l'anziano signore. Senza esitare Frankie spara quattro colpi nel petto del brutto e altri due al vecchio. Quindi scavalca i loro corpi e spara in faccia a entrambi. “Bara chiusa” dice sottovoce.

“Gesù, Frankie!” gli urla Tommy quando ritorna alla macchina. “Hai appena attaccato per primo! Torneranno presto!”

Frankie si strofina via qualche schizzo di sangue dalla guancia e accende la macchina. “Falli venire. La prossima volta ci penseranno meglio prima di provare a farsi gli affari nostri.”

Quando Tommy e Frankie tornano alla Villa Manzetti è in collera, ma non per l'attacco non autorizzato di Frankie.

“Abbiamo una spia” Joey Jitters, uno degli altri gangster nel gruppo, li informa. “Qualcuno nella Famiglia è un agente.”

“Idee su chi potrebbe essere?” chiede Tommy.

“Sì, tu” Joey ride. “Se sapessimo chi è, ragazzo, Manzetti non starebbe facendo saltare in aria il posto e il bastardo sarebbe sul fondo del fiume. Manzetti vuole tutti qui. Tutti. Chiunque non si presenti è un uomo morto. E una volta che l'intera Famiglia è qui, beh, vedremo chi fiata.”

Il telefono di Tommy suona all'improvviso. Non riconosce il numero sullo schermo. “Pronto?”

“Ho la sua famiglia, signor Toledo,” dice una voce stridente con un forte accento russo. “La sua vera famiglia. Se vuole rivederli vivi, venga alla fabbrica di imballaggio carni a sud della città. Venti minuti. Porti il suo compare, Frankie, con lei. Ho da discutere anche con lui una volta finito.”

“Chi è?”

“Lo scoprirà molto presto, signor Toledo.”

Tommy riattacca e si rivolge a Frankie “Quegli irlandesi figli di puttana hanno Eddie Taggart alla fabbrica a sud. Hanno intenzione di ucciderlo per vendicarsi dei due che hai ammazzato.”

Frankie carica un colpo. “Che stiamo aspettando?”

Un piccolo avvertimento

Mob Ties™: Il gioco da tavola contiene immagini di violenza e materiale per adulti ed è rivolto esclusivamente ad un pubblico maturo.

Panoramica del gioco

Mob Ties™ è un gioco da tavola su negoziati, intrighi e vendetta da tre a sei partecipanti, giocabile in 90 – 120 minuti. Durante il corso della partita i giocatori assumeranno il ruolo di boss mafiosi in lotta per il controllo della piccola città di North Plains. Spostando il proprio gangster tra le varie postazioni sul tabellone, ognuno cercherà di raccogliere denaro e minacciare o lavorare con i gangster degli altri giocatori mentre protegge i propri beni.

All'inizio della partita ai giocatori vengono date le Carte Favore che comprendono le carte Attacco, Difesa, Arma e Specialità. In ogni turno durante la Fase Azione è possibile giocare tutte o nessuna delle carte nella propria mano, attaccando i giocatori nelle postazioni comuni o difendendo i propri gangster dagli attacchi.

Inoltre, a ogni turno vengono estratte carte dal Mazzo Agenti per determinare quanti agenti della polizia verranno piazzati e su quali postazioni. Se in una postazione si trovano quattro o più agenti, il giocatore con il gangster nella postazione circondata può difendersi utilizzando le armi per eliminare uno o più poliziotti, o viene arrestato. Quando il gangster di un giocatore viene arrestato dagli agenti, viene messo in prigione sul tabellone.

Per vincere la partita, i giocatori devono riuscire a evitare la continua minaccia degli agenti e a difendersi dall'invasione di altre famiglie mafiose nei propri territori. Quanti più gangster vengono uccisi o arrestati tanto più cresce il "Livello Sbirri", segnando la fine del gioco una volta raggiunto il livello massimo.

Vince il giocatore con più denaro e rispetto.

Il Rispetto prima di tutto

Durante la partita, i giocatori usano Prova di Rispetto per determinare l'esito di certe situazioni. Ogni gangster dispone di un certo numero di Punti Rispetto, come stabilito nell'angolo in alto a destra della pedina. Durante una Prova di Rispetto, i giocatori usano tutti i Punti Rispetto dei loro gangster in una postazione per votare per se stessi o contro un avversario. Le situazioni in cui sono necessarie le prove di Rispetto comprendono il voto nella Villa per eleggere il Don, determinare chi riceve il guadagno del Racket in una postazione durante la Fase Affari e decidere quale gangster viene arrestato quando una postazione è circondata dagli agenti. (Per ulteriori dettagli sulle prove di Rispetto, leggere la sezione "Prova di Rispetto")

Scontro tra i giocatori

I giocatori non devono esitare quando si tratta di essere spietati! Mob Ties™ è un gioco che mette tutti contro tutti, in conflitto diretto. La meccanica di gioco prevede che ogni giocatore negozi, minacci e manipoli l'avversario per vincere. I giocatori che non prendono spesso parte alle negoziazioni o che assistono passivamente raccogliendo denaro dai Racket potrebbero comunque vincere la partita, ma solo i più aggressivi conquistano una maggiore quantità di

territori e raccolgono più denaro.

Ricorda sempre che Mob Ties™ è un gioco. Gli scontri tra i giocatori durante la partita non vanno presi come qualcosa di personale, né devono continuare al di fuori del gioco. Ogni giocatore dovrà ovviamente prendere decisioni per svantaggiare gli altri. I tuoi stessi amici ti potranno dare filo da torcere, ma in cambio puoi sempre fargli scavare la fossa con le loro stesse mani.

Niente di personale.

Divertitevi, ecco perchè si gioca.

Componenti del gioco

La scatola di Mob Ties™: il gioco da tavola comprende:

1 Libretto delle Regole Base (questo libro)

1 Libretto delle Regole Avanzate

1 Tabellone

1 Anello del Don

100 Carte Favore

50 Carte Agente

6 Pedine Capo

6 Pedine Sicario

6 Pedine Mafioso

6 Pedine Complice

6 Pedine Autista

6 Pedine Siciliano

12 Pedine Fante

5 Gettoni “Gangster”

1 Gettone “Agente Segreto”

48 Gettoni Agenti

35 Supporti in plastica

1 Gettone Livello Sbirri

6 Schede Giocatore

20 Gettoni Valore del Racket

Cassa Comune

30 Banconote da \$1,000

30 Banconote da \$5,000

30 Banconote da \$10,000

30 Banconote da \$20,000

30 Banconote da \$50,000

Bilanciare la partita

Per una partita equilibrata, Mob Ties™ è consigliato per 4 – 5 giocatori. Per mantenere il gioco bilanciato, la distribuzione del valore del Racket per postazione e il numero di Carte Favore distribuite a ogni giocatore all'inizio della partita deve seguire il seguente schema:

Numero giocatori	3	4	5	6
<hr/>				
Carte Favore iniziali	5	6	7	8
Valore Racket				
Il Ristorante	\$5000	\$6000	\$7000	\$8000
La Macelleria	\$10000	\$12000	\$14000	\$16000
Little Italy	\$15000	\$18000	\$21000	\$24000
Da Kitty	\$20000	\$24000	\$28000	\$32000
Il Molo	\$25000	\$30000	\$35000	\$40000

I gettoni Valore del Racket corrispondenti vanno piazzati nell'angolo in basso a destra di ogni postazione sul tabellone, seguendo tale schema.

Postazioni e Racket

Il Molo, Da Kitty, Little Italy, il Ristorante e la Macelleria hanno ciascuno un diverso valore come indicato nella sezione precedente. Il giocatore che vince la Prova di Rispetto in una di queste postazioni durante la Fase Affari riceve il valore di quel racket nella cassa comune. Il valore del racket rappresenta il denaro guadagnato dalle operazioni criminali effettuate nelle diverse postazioni.

NOTA: Le postazioni con un valore del racket più alto attirano più agenti.

Se due o più giocatori hanno la stessa quantità di Rispetto in una postazione, possono negoziare per dividere il guadagno del racket a metà. Se non arrivano a nessun accordo il Don decide chi riceve il guadagno, ma può successivamente chiedere qualcosa in cambio o anche prendersi parte del guadagno per essere intervenuto.

Il Tabellone

Il tabellone presenta i vari luoghi in cui i giocatori possono muovere i loro gangster durante la partita. Ci sono sette postazioni in totale: la Villa del Don, Little Italy, la Macelleria, il Ristorante, Il Molo, Da Kitty e le strade. In ogni postazione, fatta eccezione per le strade, possono trovarsi massimo cinque gangster. Se una postazione è piena, non è possibile spostare il proprio personaggio in quel luogo. Non vi è invece alcun limite nel numero di gangster che possono occupare le strade.

La Villa del Don

La Villa non ha un suo valore racket. Il giocatore con più Rispetto nella Villa durante la Fase Elezione viene eletto Don e riceve l'anello.

Le strade

L'area generale al centro del tabellone rappresenta le strade. I gettoni Agenti non vengono mai piazzati nelle strade, che non possono quindi essere circondate. Possono trovarsi nelle strade

diversi gangster contemporaneamente senza limiti nel numero.

CONSIGLIO: Attenzione a non concentrare troppi gangster nelle strade. Se un avversario usa la carta "Sparatoria", tutti i gangster nelle strade devono difendersi da un attacco di livello 1.

La Prigione

I gangster arrestati vengono piazzati nella Prigione, ma vengono considerati ancora in gioco finchè non sono eliminati dal tabellone col crescere del Livello Sbirri. Un gangster non può lasciare la Prigione a meno che il giocatore non paghi la cauzione, o usi una Carta Specialità che gli permetta di uscire (ad esempio la carta "Tony Goldstein"). A parte "Accoltellato", le carte Attacco e Difesa non possono essere giocate nella Prigione.

L'Obitorio

I gangster uccisi vengono messi nell'Obitorio. Una volta piazzati lì, non sono più in gioco definitivamente.

Il Livello Sbirri

Posto in alto a sinistra sul tabellone, segna il numero totale di gangster uccisi e/o arrestati e stabilisce il numero di Carte Agente che vengono distribuite a ogni turno. Quando il numero totale di gangster in Prigione e/o nell'Obitorio è uguale al numero di giocatori, il livello sale di uno. Quindi la Prigione e l'Obitorio vengono sgomberati, cominciando prima con la Prigione. Ogni gangster in più, oltre il numero di giocatori, rimane nell'Obitorio e va a incrementare la successiva crescita del livello Sbirri.

La Pista

La postazione "pista d'atterraggio" sul tabellone di Mob Ties™ viene utilizzata in alcuni scenari presenti nel libretto delle Regole Avanzate, inclusi "Il Siciliano" e "Fuga dalla città". Per ulteriori dettagli sulla Pista leggere le Regole Avanzate, incluse nella scatola del gioco. Questa postazione non viene usata durante la partita standard.

Il Ristorante

Al Ristorante opera un agente corrotto che possiede informazioni sulle attività degli altri poliziotti. I giocatori possono rinunciare al guadagno del racket per pagare l'agente e ricevere preziose informazioni sui luoghi in cui gli agenti si sposteranno.

La Famiglia

Ogni giocatore inizia la partita con una Famiglia di cinque gangster.

Capo

Come membro della Famiglia di grado più alto, il Capo ha un valore di \$75.000 alla fine del gioco e possiede 3 punti Rispetto. Il Capo può usare le carte Attacco, Ferita e Assassinio.

Sicario

Specializzato nell'arte dell'assassinio, il Sicario ha un valore di \$50.000 alla fine del gioco e 2 punti Rispetto. Può usare le carte Attacco e Assassinio.

Mafioso

Il Mafioso serve la Famiglia proteggendola, ha un valore di \$50.000 alla fine del gioco e anche 2 punti Rispetto. Può usare le carte Attacco o Ferita.

Il Complice

Il Complice non è ancora ufficialmente un membro della Famiglia, possiede un valore di \$25.000 alla fine della partita e ha solo un punto Rispetto. I Complici non possono usare le carte Ferita o Assassinio, ma possono comunque usare tutte le altre carte Attacco.

L'Autista

L'Autista ha un valore di \$25.000 e un punto Rispetto. Non può usare le carte Ferita o Assassinio, ma può usare le carte Attacco. A ogni turno un giocatore può muovere l'Autista e un altro gangster nella stessa postazione verso le strade, o dalle strade a una postazione.

Prova di Rispetto

Una Prova di Rispetto è essenzialmente un voto che il giocatore dà usando i punti Rispetto dei propri gangster nella postazione in cui è necessaria una Prova. I giocatori usano la Prova di Rispetto per scegliere il Don durante la Fase Elezione, per determinare chi riceve il valore del Racket durante la Fase Affari e per decidere chi viene arrestato quando una postazione si trova circondata dagli agenti. Il giocatore con meno Rispetto può comunque vincere la Prova negoziando o facendo affari con gli altri giocatori nella postazione.

Esempio

Il Mafioso Rosso (Rispetto 2) e il Sicario Blu (Rispetto 2) sono nella Villa con il Capo Verde (Rispetto 3). Rosso promette di dare a Blu una delle due Carte Favore che pesca se Blu vota per fare diventare Don Rosso. Verde offre a Blu \$25.000 per rifiutare la proposta di Rosso. Blu accetta l'offerta di Verde, ma solo se Blu riceve anche a sua scelta una delle due Carte Favore pescate da Verde. Verde accetta il patto e viene eletto Don.

La Prova di Rispetto è una delle meccaniche fondamentali di Mob Ties, serve ai giocatori per negoziare e fare affari.

Muoversi con l'Autista

Durante il proprio turno nella Fase Azione, un giocatore può spostare l'Autista da una postazione alle strade, o viceversa. Questa viene considerata una mossa aggiuntiva specifica dell'Autista, indipendente dalla Fase Movimento del giocatore. Quest'ultimo può scegliere di far portare all'Autista come passeggero anche uno dei suoi compagni che si trova nella stessa postazione e muovere quindi entrambi. Quando ci si muove dalle strade a una postazione, questa non deve essere piena. Se l'Autista si muove verso una postazione senza alcun passeggero, la postazione deve essere occupata da non più di quattro gangster. Se l'Autista porta invece un passeggero, la postazione può essere occupata da massimo tre gangster.

Ogni giocatore può scegliere di usare questa mossa dell'Autista in qualunque momento durante il proprio turno nella Fase Azione. Per esempio, un giocatore può attaccare un avversario in una postazione in cui si trova l'Autista, quindi spostarsi immediatamente alle strade impedendo all'avversario di reagire. Al contrario, un giocatore può anche spostare il proprio Autista dalle strade a una postazione per attaccare un nemico. Comunque, se l'attacco fallisce l'Autista rimane bloccato nella postazione con i gangster dell'avversario, che possono attaccarlo. Dal momento che la mossa dell'Autista può essere usata solo durante la Fase Azione, non può servire come difesa durante l'attacco di un nemico.

Carte Favore

I giocatori ricevono le Carte Favore all'inizio della partita, ma devono successivamente ottenerle o scartando due carte dalla propria mano per pescare due Carte Favore dal mazzo e quindi sceglierne una, acquistando direttamente Carte Favore dal mazzo a \$25.000 ciascuna, o ricevendo una delle due Carte Favore estratte dal Don a ogni turno.

I giocatori non possono rivelare le proprie Carte Favore agli altri a meno che non le stiano giocando; possono fingere, minacciare, anche vantarsi o informare qualcuno di avere determinate carte, ma non possono rivelarle.

Il mazzo delle Carte Favore contiene cento (100) carte.

Nota: una volta giocata una Carta Favore, viene piazzata nel mazzo di Carte Favore scartate.

Le Carte Attacco possono essere usate da un qualunque membro della Famiglia di un giocatore per attaccare il gangster di un avversario.

Le Carte Ferita sono una sottoclasse delle Carte Attacco che possono essere utilizzate solo da un Mafioso o dal Capo;

Le Carte Assassinio sono una sottoclasse delle Carte attacco che possono invece essere usate solo da un Sicario o Capo.

Le Carte Difesa sono usate per difendersi dalle Carte Attacco e possono servirsene tutti i gangster.

Le Carte Specialità vengono usate per compiere varie azioni diverse durante la partita. A meno che non sia specificato sulla carta, in genere le Carte Specialità possono essere giocate soltanto durante il turno Azione di un giocatore. Leggere l'Appendice sulle Carte Specialità presente nel libretto delle Regole Avanzate per ulteriori informazioni.

Le Carte Arma si usano per eliminare Agenti da una postazione. Possono essere usate da ogni gangster durante la Fase Agenti. Vengono di solito usate quando un giocatore perde una Prova di Rispetto in un'area circondata dagli Agenti e rischia quindi di essere arrestato. Ogni Carta Arma indica il numero di Agenti che vengono eliminati da una singola postazione quando viene giocata. Durante la Fase Agenti possono essere giocate anche più Carte Arma.

Carte Agente

Il mazzo delle Carte Agente contiene cinquanta (50) carte. Durante la Fase Agenti, viene estratto un numero di Carte Agente pari all'attuale Livello Sbirri, una alla volta, mentre i gettoni Agente vengono piazzati attorno alle postazioni come indicato sulle carte. Le Carte Agente pescate vengono scartate. Per ulteriori dettagli sulle Carte Agente, leggere "Fase Quattro: Gli Agenti".

L'Anello del Don

La scatola del gioco include anche l'Anello per il Don, usato per indicare l'attuale Don al potere durante ogni turno. I giocatori devono sfoggiare l'Anello come simbolo del loro potere e rispetto.

Altri gettoni e pedine

Nella scatola sono incluse altre pedine e gettoni aggiuntivi. Questi vengono utilizzati nelle varianti del gioco presenti nel libro delle Regole Avanzate.

La scheda del giocatore

Sei (6) Schede Giocatore sono comprese nella scatola. Ognuna rappresenta una scheda di riferimento per i giocatori e riassume le fasi durante i turni, iconografia e altre informazioni utili per giocare a Mob Ties.

Sul lato opposto di ogni scheda si trovano invece utili consigli e strategie di gioco.

Denaro e il Banchiere

Prima che la partita cominci, bisogna scegliere un giocatore che faccia da Banchiere. A ogni turno durante la Fase Affari, il Banchiere paga il valore del Racket di ogni postazione al giocatore che vince la Prova di Rispetto. Inoltre riceve il denaro dai giocatori che vogliono comprare Carte Favore. A nessun altro a parte il Banchiere è permesso gestire il denaro.

Termini dei Negoziati

I giocatori devono anche decidere i termini delle loro trattative prima che inizi il gioco. Se si gioca con "Onore tra i Ladri", tutti gli accordi tra i giocatori in cui vi è uno scambio di denaro come parte dell'affare non possono essere annullati. Se si gioca con "Tutto è Possibile" gli accordi tra i giocatori non sono vincolanti, indipendentemente dallo scambio o meno di denaro. Il gettone "Onore tra i Ladri" o "Tutto è Possibile" viene messo rivolto verso l'alto sul tavolo prima dell'inizio della partita per indicare i termini dei negoziati. Per ulteriori dettagli, leggere Pagina 1 del libro delle Regole Avanzate.

Preparazione del gioco

Mettere il tabellone di gioco al centro del tavolo. Mescolare i mazzi delle Carte Favore e Agente e piazzarli accanto al tabellone. Ogni giocatore sceglie un colore e prende i gangster e la Scheda Giocatore corrispondenti. Sistemare il gettone Sbirri al livello più basso, nell'area in alto a sinistra del tabellone.

Piazzare i gettoni Valore del Racket nell'angolo in basso a destra di ogni postazione e distribuire

le Carte Favore ad ogni giocatore secondo lo schema presente nella sezione "Bilanciare la Partita".

Un giocatore viene scelto come Banchiere, che all'inizio della partita dà ad ognuno \$25.000 come denaro iniziale.

I giocatori mettono il proprio gangster in un contenitore (un bicchiere, un cappello o anche nella scatola del gioco) dal quale viene pescato un gangster a caso. Il colore del gangster pescato determinerà chi inizia a giocare. Chi comincia piazza un gangster in una delle sei postazioni principali (La villa del Don, Little Italy, La Macelleria, Il Ristorante, Il Molo, o Da Kitty).

Il giocatore sulla sinistra quindi piazza un suo gangster in una postazione e così via, continuando in senso orario finchè tutti non hanno sistemato tutti e cinque i gangster nelle postazioni, escluse le strade, dove non è possibile piazzarsi durante la preparazione del gioco.

In ogni postazione possono trovarsi massimo cinque gangster.

Svolgimento della partita

La partita a Mob Ties™ si divide in sette fasi, durante le quali ogni giocatore gioca per un turno:

- Fase Uno:** "Elezione"
- Fase Due:** "Affari"
- Fase Tre:** "Movimento"
- Fase Quattro:** "Gli Agenti"
- Fase Cinque:** "Azione"
- Fase Sei:** "Soccorso"
- Fase Sette:** "Sbirri"

Nota: Le fasi Affari e Movimento vengono saltate durante il primo turno. Vengono considerate parte della preparazione del gioco (i \$25.000 iniziali dati a ognuno all'inizio della partita valgono come prima Fase Affari e la sistemazione dei gangster nelle postazioni sostituisce la prima Fase Movimento).

Fase Uno: Elezione

I giocatori con i gangster nella Villa votano per eleggere il Don. Il giocatore che vince la Prova di Rispetto riceve l'anello del Don e rimane tale fino alla successiva Fase Elezione. In caso di pareggio, il voto viene dato dal Don precedente. Se il pareggio si verifica al primo turno, il giocatore che ha piazzato per ultimo il proprio gangster sul tabellone decide chi eleggere. Quindi

il Don pesca due Carte Favore dal mazzo, ne tiene una e dà l'altra a un qualunque giocatore il cui gangster si trovi nella stessa postazione di un gangster del Don. Se non ci sono gangster nella stessa postazione, il Don pesca solo una Carta Favore.

Esempio

Giallo viene eletto Don. Ha gangster nella Villa, al Molo e al Ristorante. Anche Rosso ha gangster nel Molo. Blu ha gangster nel Ristorante e alla Villa. Verde ha i suoi gangster nella Macelleria. Il Don può dare la Carta Favore che decide di non tenere a Rosso o a Blu, dal momento che i loro gangster si trovano nelle stesse postazioni. Non può invece dare la carta a Verde.

Se a un qualunque punto della partita la Villa del Don viene chiusa dagli Agenti (ad esempio viene circondata quando nessun gangster si trova dentro a difenderla), la Fase Elezione si salta per tutto il resto della partita. Il Don non pesca più altre Carte Favore, anche se i giocatori possono ancora comprarne dal mazzo. L'ultimo giocatore eletto Don continua a dare il suo voto per lo spareggio in tutte le successive Prove di Rispetto e continua a giocare e a muoversi per primo.

Consiglio: E' importante che i giocatori proteggano la Villa e la difendano dagli Agenti. Senza Carte Favore sarà impossibile difendersi dalla minaccia dei poliziotti nel corso della partita.

Fase Due: Affari

La Prova di Rispetto si verifica nelle cinque postazioni con Valore Racket, a partire dal Molo e continuando in senso orario attorno al tabellone. Il Banchiere dà il guadagno del Racket di ogni postazione al giocatore che vince la prova.

Il giocatore che vince al Ristorante può scegliere di corrompere il poliziotto che si trova lì anziché ricevere il guadagno.

In caso di pareggio durante la Prova di Rispetto, i giocatori possono decidere di dividere il guadagno o possono chiedere al Don di votare per lo spareggio. In quest'ultimo caso il Don può chiedere qualcosa in cambio dal giocatore al quale ha offerto supporto, incluso parte del valore del Racket della postazione.

Comprare Carte Favore

I giocatori possono comprare carte dal mazzo delle Carte Favore durante la Fase Affari. Il Don prima dichiara se acquisterà una carta o meno, quindi la scelta procede in senso orario.

Acquistare una Carta Favore costa \$25.000. Il giocatore che deve comprare pesca due carte, ne sceglie una da tenere e mette l'altra alla fine del mazzo. Durante lo stesso turno ognuno può acquistare anche più carte.

Nota: i giocatori possono acquistare o scartare Carte Favore soltanto durante la Fase Affari.

Esempio

Il Complice Blu (Rispetto 1) e l'Autista Blu (Rispetto1) si trovano al Molo insieme al Mafioso Verde (Rispetto 2). La Prova di Rispetto che si tiene durante la Fase Affari nel Molo finisce in pareggio tra Blu e Verde. I due giocatori non arrivano a un accordo per dividere il guadagno del Racket. Viene chiesto al Don di votare. Blu offre al Don \$10.000 del valore Racket totale di \$35.000. Il Don accetta e vota a favore di Blu, prende i suoi \$10.000 e gli lascia i restanti \$25.000.

Scartare Carte

A volte, dopo aver mescolato le Carte Favore e aver distribuito quelle iniziali, un giocatore può ritrovarsi in mano carte insoddisfacenti. In questo caso può scartarne due e pescarne altre due dal mazzo delle Carte Favore. Quindi sceglie una carta da tenere e mette l'altra alla fine del mazzo.

Corrompere l'Agente

Durante la Fase Affari, il giocatore che vince la Prova di Rispetto al Ristorante può scegliere di utilizzare il guadagno del Racket come bustarella per corrompere il poliziotto. Quindi può guardare tutte le carte che verranno pescate durante quel turno dal mazzo delle Carte Favore per trarne vantaggio e sviare gli altri giocatori, mettendo trappole per attirare gli avversari in una postazione che verrà circondata, o semplicemente spostando i suoi gangster via da una postazione che sta per essere presa di mira dagli Agenti. Le informazioni in suo possesso possono anche essere vendute agli altri giocatori, ma non è possibile invece far vedere le Carte Agente agli altri.

Consiglio: se il Livello Sbirri è particolarmente alto, corrompere il poliziotto può rivelarsi indispensabile per tenere i propri gangster fuori prigione.

Fase Tre: Movimento

I giocatori muovono ognuno il proprio gangster partendo dal Don e continuando in senso orario. Ogni gangster può essere mosso in una postazione in cui siano presenti non più di cinque gangster.

Durante la Fase Movimento è possibile muovere un solo gangster. Chi ha tutti i suoi gangster in una singola postazione deve necessariamente spostarne uno fuori.

Se tutte le postazioni sono occupate il giocatore piazza il proprio gangster nelle strade.

Fase Quattro: gli Agenti

Dopo che tutti i giocatori si sono spostati viene pescato il numero di Carte Agente corrispondente all'attuale Livello Sbirri, mentre i gettoni Agente vengono piazzati nelle postazioni come indicato. Quando quattro o più gettoni Agente sono in una postazione, questa viene considerata "circondata" e gli Agenti possono entrare per arrestare qualcuno. I giocatori con i gangster nella postazione circondata fanno quindi una Prova di Rispetto per decidere chi tra loro viene arrestato.

Tutte le situazioni in cui vi è una postazione circondata vanno risolte subito, partendo dal Molo e continuando in senso orario. Il giocatore che perde la Prova di Rispetto può o scegliere chi dei

suoi gangster nella postazione verrà arrestato, o giocare una Carta Arma che riduca il numero di Agenti a tre o meno. I gettoni Agente rimangono comunque nella postazione finchè non vengono eliminati da una Carta Arma.

Esempio

Il Mafioso Rosso (Rispetto 2), il Sicario Blu (Rispetto 2) e il Capo Verde (Rispetto 3) sono a Little Italy quando la postazione viene improvvisamente circondata da cinque Agenti. Si gioca una Prova di Rispetto tra Blu e Rosso che in totale hanno 4 di Rispetto e che decidono di votare contro Verde. Verde usa "Fucile" per eliminare due Agenti, riducendo il numero a tre. La postazione non è più circondata.

Quando il gangster di un giocatore viene arrestato, va messo in prigione. I gangster in prigione vi restano finchè non vengono liberati su cauzione, "accoltellati," o rimossi dal tabellone quando sale il Livello Sbirri. (Ulteriori informazioni su come liberare i gangster su cauzione a pagina 12.)

Nota: La carta "Irruzione dell'FBI" aggiunge quattro Agenti nella postazione con il più alto Rispetto totale (tutti i punti Rispetto dei gangster in quella postazione vengono sommati). Se viene pescata questa carta e due postazioni hanno lo stesso Rispetto Totale, il Don sceglie quale viene circondata. Se poi viene pescata una seconda carta Irruzione, la postazione scartata prima viene anch'essa circondata.

Quando non ci sono gangster a difendere una postazione circondata, questa viene chiusa per il resto della partita. Quindi una Carta Agente scartata viene piazzata sulla postazione rivolta verso il basso. I giocatori non possono muoversi nelle postazioni chiuse. Se nei turni successivi viene pescata una Carta Agente che dice di piazzare gettoni Agente nella postazione chiusa, la carta non vale e non va ripescata.

Nota: Se dal mazzo delle Carte Agente viene pescata la carta "Ribaltare le cose", l'ordine da seguire durante la Fase Azione viene invertito, per cui il Don va per ultimo. Se viene nuovamente pescata questa carta nello stesso turno l'ordine torna normale.

Fase Cinque: Azione

Iniziando dal Don e continuando in senso orario, i giocatori a ogni turno azione giocano quante Carte Favore vogliono. Un giocatore può anche decidere di non usare Carte Favore e passare al giocatore successivo. A meno che non venga specificato diversamente, ogni giocatore può solo usare le Carte Favore contro il gangster di un avversario che si trovi nella stessa postazione di un proprio gangster. Chi attacca deve dichiarare obiettivo e postazione dell'attacco. Quindi l'avversario-obiettivo può giocare una Carta Difesa. Se l'attacco non viene difeso con successo, l'avversario viene ucciso e spostato all'Obitorio. Se chi attacca non ha più azioni disponibili, passa al giocatore successivo (che può vendicarsi o meno).

Attacco e Difesa

Quando un giocatore attacca un avversario, la carta che usa va piazzata rivolta verso l'alto sul tabellone. L'avversario può quindi difendersi dall'attacco con una Carta Difesa di livello uguale

o superiore a quello della Carta Attacco. Non è possibile giocare più Carte Difesa insieme. Per difendersi da un attacco viene usata una singola Carta Difesa.

Esempio

Il Mafioso Rosso e Il Complice Giallo si trovano nella Macelleria. Rosso attacca Giallo con "Autobomba" (attacco livello 2). Giallo riesce a difendersi con "Medico della gang" (difesa livello 3).

Bonus Primo Assassino

Il primo giocatore che elimina il gangster di un avversario al primo turno riceve un bonus di \$25.000. Il bonus vale solo per il primo turno.

Sacrificare i propri uomini

Quando un attacco non viene difeso e chi viene attaccato ha più di un gangster nella postazione, decide chi tra i suoi uomini viene ucciso.

Esempio

Il Mafioso Rosso e il Complice Giallo sono nella Macelleria. Giallo muove il suo Sicario nella postazione. Durante la Fase Azione, Rosso dichiara di attaccare Giallo nella Macelleria con "Affare andato male" (attacco livello 1). Giallo non ha una Carta Difesa e decide di sacrificare il suo Complice al posto del suo Sicario dato che ha un valore minore alla fine della partita e possiede meno punti Rispetto. Viene ucciso il Complice Giallo, che si sposta all'Obitorio.

Muoversi con l'Autista: Promemoria

Come detto prima, come mossa speciale durante la Fase Azione i giocatori possono decidere di spostare il proprio Autista da una postazione alle strade o viceversa, dalle strade a una postazione con quattro o meno gangster.

L'Autista può anche prendere un altro gangster del giocatore che si trovi nella stessa postazione e spostarlo come passeggero. Quando ci si muove con un passeggero in una nuova postazione questa deve essere occupata da non più di tre gangster.

Fase Sei: Soccorso

Una volta finita la Fase Azione i giocatori possono tirar fuori di prigione i gangster arrestati pagando una cauzione, al prezzo indicato sulla Scheda Giocatore (\$25.000 per l'Autista e il Complice, \$50.000 per il Mafioso e il Sicario e \$75.000 per il Capo). Un gangster uscito di prigione viene immediatamente messo nelle strade.

Quando il Livello Sbirri sale di uno, tutti i gangster in Prigione vengono eliminati per primi dal tabellone (perchè trasferiti al carcere federale). Quindi i giocatori devono liberare i propri gangster prima che salga il Livello e vengano perciò eliminati dal gioco.

Fase Sette: Sbirri

Durante lo svolgimento della partita i giocatori segnano e controllano il Livello Sbirri nell'angolo in alto a sinistra del tabellone usando il Gettone Sbirri. Il Livello Sbirri indica la presenza e la

minaccia degli Agenti. Con l'accumularsi dei morti e l'aumentare degli arresti, il livello sale di conseguenza.

All'inizio della partita il Gettone Sbirri viene piazzato al livello più basso. Ciò significa che va pescata solo una Carta Agente a ogni turno. Dopo che vengono eliminati tanti gangster quanti sono i giocatori (o uccisi o arrestati), il Livello Sbirri sale e il Gettone viene spostato al livello successivo, per cui verranno pescate due Carte Agente.

Quando viene eliminato un numero di gangster pari al doppio dei giocatori, il livello sale nuovamente e il gettone si sposta ancora di un livello. Si pescano tre Carte Agente. Quando il numero diventa il triplo, la partita finisce con il concludersi della Fase Sbirri di quel turno.

Esempio

In una partita di tre giocatori, il Livello Sbirri si trova al terzo livello. Rosso è il Don e gioca per primo durante la Fase Azione, attaccando e uccidendo due dei gangster rimanenti di Blu. I due gangster eliminati vengono messi nell'Obitorio. Durante la precedente Fase Agenti uno dei gangster di Verde è stato arrestato e ora si trova in Prigione. Alla fine della Fase Sbirri del turno la partita finirà perchè il numero totale di gangster in Obitorio e in Prigione è uguale al numero di giocatori. Blu e Verde in ogni caso avranno il proprio turno durante la Fase Azione, per cui possibilmente elimineranno più gangster (privando i loro avversari del valore dei loro gangster alla fine del gioco). Verde avrà anche la possibilità di liberare il proprio gangster dalla Prigione. Se ciò accade (e se nessun altro gangster viene eliminato durante i turni azione di Blu e Verde), non ci sarà nessuno in Prigione e si avranno solo due gangster nell'Obitorio. In questo caso quindi la partita non finisce (dal momento che il numero di gangster eliminati non è uguale al numero di giocatori). La partita si chiude se Verde decide di non liberare il suo gangster dalla Prigione.

Vincere la Partita

Una volta finita la partita, il valore di tutti i gangster in gioco (esclusi quelli in Prigione) viene aggiunto al denaro totale accumulato da ogni giocatore. Ognuno riceve \$25.000 per ogni punto Rispetto dei propri gangster rimasti in gioco. Il giocatore con più denaro vince la partita.

Un'ultima cosa

Mob Ties™ nasce come gioco di strategia a tema la cui principale meccanica è ovviamente la negoziazione. Mette i giocatori in conflitto diretto tra loro, dandogli allo stesso tempo la possibilità di formare alleanze, fare affari e svantaggiare gli avversari per vincere la partita. Per questo ognuno deve giocare secondo il tema del gioco, minacciando, negoziando e ingannando i propri avversari senza alcuna pietà.

Buon divertimento.

Crediti e Ringraziamenti

I creatori e i designer ringraziano le seguenti persone per aver partecipato alla realizzazione di Mob Ties:

John S. Jamtli, per le sue grottesche, realistiche, bellissime illustrazioni;

David Ausloo, per averci prestato le sue abilità artistiche che hanno reso Mob Ties un gioco degno di trovarsi sugli scaffali di un negozio;

Lance “Il Vichingo Non Morto” e James Castelli per le loro ottime recensioni del gioco, senza le quali non avremmo potuto raggiungere la community del gioco da tavola o il nostro finanziamento da Kickstarter;

Il Memphis Board Game Design Contest sponsorizzato da Rio Grande Games, Inc., la Chicago Toy & Game Fair e Jay Tummelson per i suoi consigli e il suo intuito per l'industria del gioco da tavola;

le nostre famiglie e tutti i nostri amici, costretti a giocare a Mob Ties più e più volte finchè non siamo rimasti soddisfatti di aver realizzato un gioco tanto ben riuscito.

Tommy e Frankie entrano cautamente nella fabbrica.

“Dove diavolo sono 'sti bastardi di irlandesi?” urla Frankie.

Le luci si accendono all'improvviso. Un uomo ossuto dal viso sfregiato spunta fuori dall'ombra. “E' un piacere rivederti, Frankie,” annuncia in un familiare accento russo..

Frankie è in preda al panico. “Ti ho visto morire! Non può essere –”

“Mettete giù le armi” continua il russo. “Siete circondati dai miei uomini.”

Almeno più di una dozzina di uomini appare dall'oscurità per unirsi all'uomo.

“Portate Frankie alla macelleria. Voglio parlare solo col signor Toledo prima.”

“Va' al diavolo!” Frankie urla mentre viene trascinato fuori dalla stanza.

“Dov'è la mia famiglia?” Chiede Tommy.

“Viva” gli risponde il russo, “per ora. Ho una proposta per lei, signor Toledo. O forse dovrei dire Agente Speciale Riley.”

“Non vorrei disturbarla, signor Manzetti,” Joey Jitters annuncia docilmente “ma la polizia ha appena trovato due corpi alla discarica. Si dice che siano Frankie e Tommy, ma è difficile a dirsi. Li hanno pestati per bene.”

Manzetti non si gira dalla finestra. In lontananza vede le luci delle macchine dell'FBI avvicinarsi. “Non importa adesso. La spia se l'è data a gambe. Chiunque fosse si è già arreso agli sbirri. Stiamo per essere circondati.”

“Che facciamo, signore?” chiede Joey.

“Raduna i ragazzi e assicurati che abbiano abbastanza proiettili. Nessuno verrà arrestato stanotte.”

Da una certa distanza, nell'oscurità della notte, Tommy osserva la scena svolgersi. Fa una telefonata. “E' fatta.”

“Molto bene, signor Toledo,” risponde il russo. “la sua famiglia vive un altro giorno”

“Lasciateli andare, la prego.”

“Non ancora. Non prima che lei mi aiuti a presentare i miei rispetti a tutti i miei vecchi compari a North Plains...”