

BOOTLEGGERS



IL GIOCO

Gennaio 1921. Il proibizionismo è in vigore già da un anno, e sembra proprio che il 18° Emendamento sia destinato a durare nel tempo. Il problema è che “il divieto di produrre, vendere o trasportare i *liquori tossici*”, non ha affatto diminuito la richiesta di bevande alcoliche! Di conseguenza, Distillerie illegali si spandono a macchia d’olio nel territorio e Spacci clandestini segreti (o non poi così segreti!) spuntano dappertutto nelle piccole e grandi città. Le forze dell’ordine locali fanno finta di non vedere! (specialmente se sono ben motivate da consistenti incentivi in denaro), ma gli uomini di Elliot Ness sono difficili da convincere. Con queste enormi somme di denaro in gioco, il crimine organizzato è sicuro di ricavarne un interesse.

Questo è il mondo dove voi entrate! Avete il ruolo di un boss della mafia che cerca di farsi un nome nel campo del contrabbando di alcolici. Sbaragliando la concorrenza e vendendo il vostro “distillato illegale”, sarete in grado di arrivare più in alto di tutti gli altri?

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Bootleggers è un gioco di strategia basato sulla produzione, il trasporto e la vendita di whiskey di contrabbando. Il gioco si svolge nell’arco di 12 anni (turni), e il Gangster (giocatore) con più grana alla fine del gioco è il vincitore. Ogni turno è diviso in 5 fasi:

FASE 1: MUSCOLI (ASTE E CORRUZIONE DEGLI AUTISTI)

I bravi Gangsters non si siedono ad aspettare che le cose accadano...vanno fuori e le fanno accadere!

Le aste sono fatte tramite la **Carta Muscoli**, che mostra la forza dei vostri “ragazzi” nel turno in questione. Più forti sono meglio utilizzeranno le vostre risorse, ma di conseguenza saliranno anche i costi del vostro “libro paga”.

Le risorse che acquisiterete sono: **Influenza**, **Miglioramenti**, **Carte “Scagnozzo”** e **Camion**.

A proposito dei Camion, un buon Gangster non può trasportare la sua merce se non mantiene felici i suoi autisti. Una piccola “bustarella” è tutto quello che è richiesto dagli autisti dei Camion piccoli, ma gli autisti dei Camion grandi pretendono di più.

FASE 2: MANDARE I PROPRI “RAGAZZI” (INFLUENZA)

Quando sei un Gangster della mafia devi fare in modo che le persone “vedano le cose come vuoi tu”. I boss mandano i loro uomini di fiducia negli Spacci clandestini per assicurarsi che i proprietari stiano comprando il whiskey giusto: il vostro, per intenderci! Il Gangster con la maggior Influenza nello Spaccio vende il proprio whiskey per primo. Quelli con meno Influenza prendono gli avanzi, se rimangono.

FASE 3: ATTIVARE LE DISTILLERIE (PRODUZIONE)

La Distilleria di Famiglia viene messa in funzione e viene prodotto il miglior whiskey invecchiato della contea. A volte si produce molto, altre volte non così tanto! Potete attivare **Distillerie Periferiche** per evitare la legge, ma queste sono difficili da proteggere dai sabotaggi. Il numero delle Distillerie ed i loro Miglioramenti determinano il numero di Dadi da tirare per la produzione di liquore. Se siete il maggior produttore e siete un po’ sfortunati, la vostra Distilleria di Famiglia verrà “ripulita” dalla polizia.

FASE 4 : CONSEGNARE IL WHISKEY (SPEDIZIONE)

Le Casse di whiskey vengono caricate sui Camion e consegnate ai vicini Spacci. Ogni giocatore deve decidere in quale Spaccio andranno i suoi Camion. Scegliete bene e riceverete molti soldi. Scegliete male e il vostro autista potrebbe scaricare il whiskey nel vicolo per scappare il più velocemente possibile! Se siete a corto di Camion potete affittarne uno, comprarlo o prenderlo in prestito...ad un certo prezzo naturalmente. Se avete più Camion che Casse da trasportare, potete provare a convincere un altro Gangster a vendervi quelle di cui avete bisogno.

FASE 5: “QUAL’E’ LA PAROLA D’ORDINE?” (VENDITA)

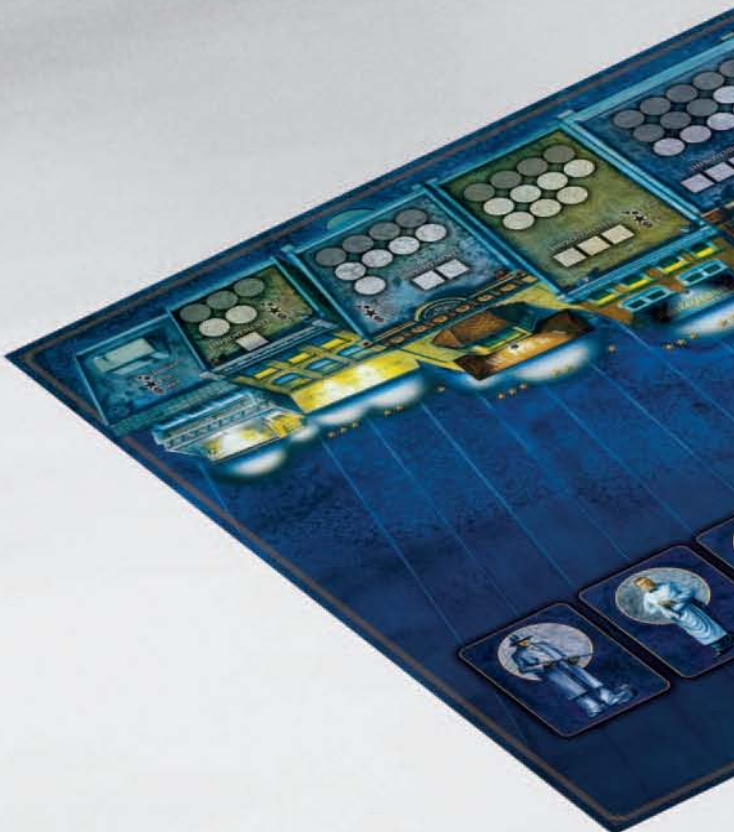
Le Casse di whiskey vengono caricate sui Camion e immagazzinate negli Spacci, dove clienti assetati aspettano il loro arrivo. Lo Spaccio più grande dà un maggior profitto al Gangster che lo controlla ma lo spaccio più piccolo ha il vantaggio di essere sempre aperto (è gestito dal Capo della Polizia!). Il liquore del Gangster con più Influenza viene preferito, ma anche gli altri possono vendere. I Miglioramenti degli spacci aumentano il consumo di liquore.

FASE 6: LA RETATA! (IL LUNGO BRACCIO DELLA LEGGE)

Abbastanza presto i Piedipiatti si accorgeranno di tutta questa attività. Scopriranno quale Gangster produce più whiskey nella sua Distilleria di Famiglia e gli farà “visita”!

CONTENUTO DEL GIOCO

- A.** Tabellone di Gioco con Spazi Offerte e Spacci [1]
- B.** Mini-tabelle Distilleria di Famiglia [6]
- C.** Mini-tabelle Distilleria Periferica [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) [20]
- 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 di bottiglie di whiskey [70]
- N.** Banconote in tagli da 1.000\$, 5.000\$ e 10.000\$ (comunemente chiamati 1G\$, 5G\$ e 10G\$)
- O.** Dadi [25]



GIOCO IN DETTAGLIO (LE REGOLE)

- Mettete il tabellone al centro del tavolo e piazzate una Cassa di whiskey nella prima posizione del segna-turni.
- Scegliete un giocatore che faccia anche da banchiere.
- Mettete le tabelle Distilleria Periferica, i Segnalini Miglioramento dello Spaccio, i Camion, le Casse e i Dadi in un posto raggiungibile da tutti.
- Mescolate le Carte Uomini d'Azione e mettetele a faccia in giù nello spazio apposito sul tabellone.
- Mescolate le Carte Camion e piazzatele a faccia in giù nello spazio "Camion Offerti" sul tabellone di gioco.
- Separate le Carte Muscoli nei quattro colori. Mescolate ogni mazzo separatamente e consegnate ad ogni giocatore 3 carte da ognuno di essi (in totale 12 carte a testa, una per ogni turno di gioco). Mettete le carte inutilizzate nella scatola. (1-18 rosse, 19-36 verdi, 37-54 gialle, 55-72 blu).
- Ogni giocatore sceglie un colore, prende la Distilleria di Famiglia (e 1 Dado) e i Segnalini Influenza di quel colore e li piazza di fronte a se. Le Distillerie e i Segnalini inutilizzati vengono riposti nella scatola.
- Ognuno prende un Segnalino Influenza dalla sua scorta e lo piazza nella "Back Room" della sua Distilleria di Famiglia.
- Ogni giocatore prende un Camion Piccolo e mette un Segnalino Influenza (1 dalla scorta, non dalla Back Room) del proprio colore vicino al Camion per identificarne la proprietà.
- Distribuite 10G\$ come capitale iniziale ad ogni Gangster (una da 5G\$ e cinque da 1G\$). Mettete le rimanenti banconote, divise per taglio, vicino al "banchiere".



IN OGNI TURNO SI SUSSEGUONO IN ORDINE LE SEGUENTI AZIONI:

FASE 1: MUSCOLI (ASTE E CORRUZIONE DEGLI AUTISTI)

1. Girate la prima Carta Camion. (Questa carta sarà disponibile finché non verrà acquistata. Se c'è già una Carta Camion girata dal turno precedente, saltate questa azione).
2. Mettete una carta dal mazzo Uomini d'Azione in ogni spazio "Offerte" fino al numero di Gangsters in gioco. Ad esempio, in una partita con quattro giocatori si useranno lo spazio Camion Offerti e 4 spazi Offerte Uomini d'Azione.
3. Ogni Gangster sceglie una Carta Muscoli dalle proprie e la mette scoperta sul tavolo di fronte a se.
4. Le Carte Muscoli **vengono rivelate simultaneamente** dopo che tutti hanno scelto. **Questa carta deve rimanere di fronte al giocatore per tutta la durata del turno.** Le Carte Muscoli determinano l'ordine di gioco e anche l'esito delle parità che si verificano durante il turno. (Eccezione: la Carta Scagnozzo "Big City Boys").

Esempio:



5. Partendo dal Gangster che ha giocato la Carta Muscoli più alta, ognuno svolge le seguenti azioni:
 - a. Paga le "mazzette" agli autisti di 1G\$ per un Camion Piccolo o Medio e di 2G\$ per un Camion Grande e allo stesso tempo paga il costo richiesto (specificato sulla carta) per giocare la Carta Muscoli. Tutto questo rappresenta l'ammontare del libro paga di ogni Gangster per questo turno.
Nota: se un giocatore non ha la cifra di denaro richiesta, paga tutto quello che può (tutti i soldi che ha) e può giocare senza nessuna penalità o debito.
 - b. Sceglie una carta scoperta in uno Spazio Offerte (o Carta Camion o Carta Uomini d'Azione). Queste carte includono:
 - **Carta Influenza (deve essere giocata subito):**
Il Gangster prende il numero di Segnalini Influenza indicato sulla carta e li mette nella Back Room della Distilleria di Famiglia. Questi rappresentano nuove reclute tra i propri "ragazzi". La carta viene scartata. (La Carta Influenza può essere Singola o Doppia).

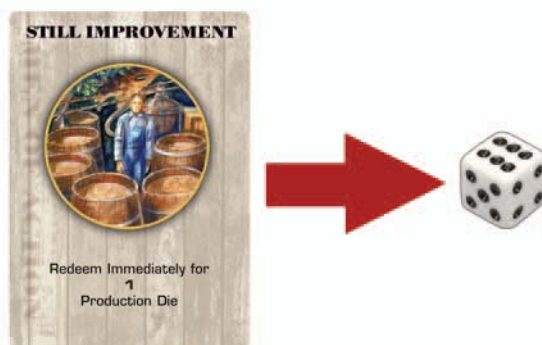
Esempio:



- **Carta Miglioramenti (deve essere giocata subito):**

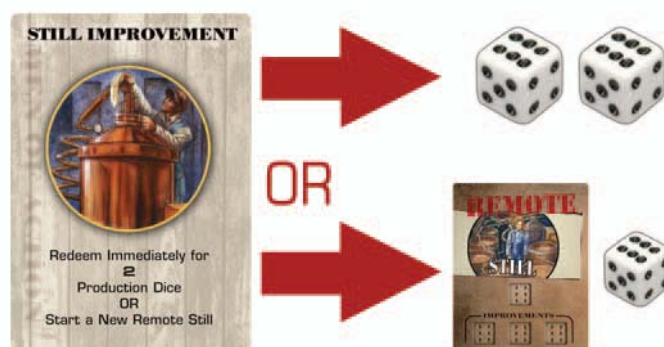
1. Carta Miglioramento Singolo di una Distilleria (Single Still Improvement): il giocatore prende un Dado e lo piazza su una casella Miglioramento di una Distilleria di Famiglia o di una Distilleria Periferica (o se non si ha uno spazio disponibile nelle proprie Distillerie o si decide comunque diversamente, il Dado viene messo nella Back Room per poterlo usare in seguito). Le Carte Miglioramento Singolo non possono essere utilizzate per aprire una nuova Distilleria Periferica. La carta viene scartata dopo l'uso.

Esempio:



2. Carta Miglioramento Doppio di una Distilleria (Double Still Improvement): il giocatore può prendere 2 Dadi e piazzarli negli Spazi Miglioramenti della sua Distilleria di Famiglia o Periferica (o metterli nella Back Room per un uso futuro), **oppure** può aprire una nuova Distilleria Periferica con un Dado. La proprietà di quest'ultima Distilleria deve essere contrassegnata da un Segnalino Influenza (uno gratis dalla scorta, non dalla propria Back Room). La carta viene scartata dopo l'uso.

Esempio:



3. Carta Miglioramento di uno Spaccio (Speakeasy Improvement): il giocatore prende un Segnalino Miglioramento di uno Spaccio e lo mette sul relativo spazio (o nella propria Back Room). La carta viene scartata dopo l'uso.
 - **Carta Camion (deve essere giocata subito):**
Il giocatore paga la cifra richiesta per il nuovo Camion (1G\$ per un Camion Piccolo o Medio e 3G\$ per un Camion Grande), prende la miniatura corrispondente e la mette nella propria area di gioco. Piazza inoltre un Segnalino Influenza (uno gratis dalla scorta, non dalla Back Room) vicino al Camion per indicarne la proprietà. La carta viene scartata dopo l'uso. Se il giocatore prende la Carta Camion ma non è in grado di pagarla, questa viene scartata. Il pagamento delle “mazzette” agli autisti dei **nuovi** Camion non è richiesto in questo turno (ma sarà richiesto nel successivo).
 - **Carta Scagnozzo (può essere giocata subito o tenuta in mano):**
Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento in cui i giocatori stanno mostrando le Carte Muscoli (a meno che non sia indicato diversamente sulla carta). La carta viene scartata dopo l'uso (Eccezione: la Carta Scagnozzo “**Friendly Union Boss**”).
6. Dopo che il primo giocatore ha completato l'azione 5, segue il secondo e così via per tutti gli altri.
7. Se una carta Uomini d'Azione non viene scelta alla fine di questa fase (ad esempio perché viene scelta una Carta Camion), questa viene scartata.
8. Se una Carta Camion non viene scelta alla fine di questa fase, questa rimane in gioco.

DETTAGLI SULLE ASTE E SUGLI ACQUISTI:

- I Segnalini Miglioramento e i Dadi non devono necessariamente essere piazzati immediatamente negli Spacci o nelle Distillerie ma possono anche essere tenuti da parte per evitare che li prenda un altro giocatore. Le Carte Miglioramento devono essere giocate subito ma i Segnalini o i Dadi corrispondenti possono essere tenuti nella Back Room della Distilleria di Famiglia per essere poi spostati in uno Spaccio o Distilleria in qualsiasi momento in cui le Carte Muscoli sono in mostra davanti a tutti i giocatori.
- Un giocatore senza denaro non può acquistare Camion né usare una Carta Scagnozzo che richieda una spesa (ad esempio “**Politics**” o “**Big Payoff**”).
- “Influenza” e “Miglioramenti” non interessano O'Malley's. Questo avrà sempre consumo illimitato (Eccezione: la Carta Scagnozzo “**G-Men—Bust a Speakeasy**”).

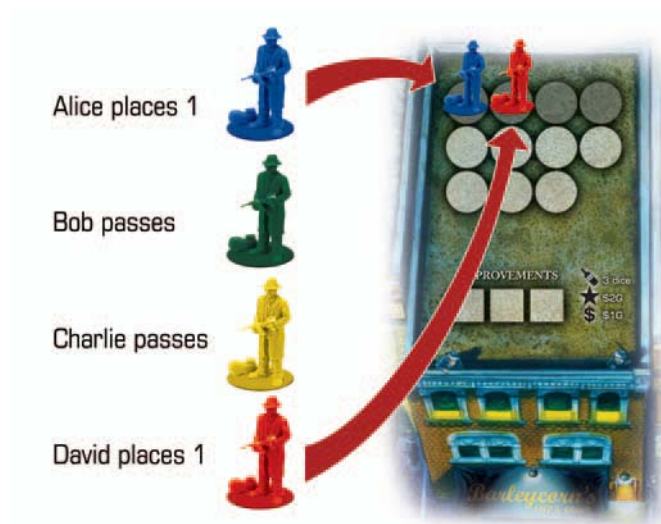
FASE 2: MANDARE I PROPRI “RAGAZZI” (INFLUENZA)

1. In ordine di Carta Muscoli ogni Gangster può piazzare i suoi Segnalini Influenza negli appositi spazi all'interno degli Spacci. Il numero di Segnalini da piazzare è a discrezione dei giocatori che possono anche decidere di non metterne nessuno e tenerli per i turni successivi. Quando un giocatore ha terminato il suo piazzamento si passa al giocatore successivo.

DETTAGLI SUL PIAZZAMENTO DELL'INFLUENZA

- Quando il numero di Segnalini Influenza in uno Spaccio è uguale o maggiore al numero di cerchietti Influenza **scuri**, quello Spaccio apre.
- Fate riferimento alla sezione sull'Influenza di Controllo, Maggioranza e Minoranza per maggiori informazioni riguardo al piazzamento dell'Influenza.
- In questa fase avere una Carta Muscoli più bassa può essere un vantaggio perché potete osservare il piazzamento degli altri prima di fare la vostra scelta.

Esempio:



INFLUENZA DI CONTROLLO, MAGGIORANZA E MINORANZA

Influenza di Controllo: avete l'Influenza di Controllo su di uno Spaccio se avete almeno tanta Influenza quanta ne hanno tutti gli altri messi insieme (o siete gli unici ad averla in quello Spaccio). Solo un Gangster può avere Influenza di Controllo in uno Spaccio. Se due giocatori sono in parità vince chi ha la Carta Muscoli più alta. Notate che uno Spaccio può avere un Gangster con l'Influenza di Controllo **oppure** uno con l'Influenza di Maggioranza (vedi sotto), ma **non entrambi nello stesso momento**.

Se avete l'Influenza di Controllo in uno Spaccio:

- Ottenete il Margine di Profitto su ogni Cassa venduta in quello Spaccio
- Voi (e solo voi) vi allineate nella corsia di Maggioranza
- Lo Spaccio deve acquistare le vostre Casse per prime per accontentare la domanda
- Decidete se i giocatori senza Influenza possono vendere le loro Casse
- Tutti gli altri giocatori con Segnalini Influenza nello Spaccio hanno Influenza di Minoranza

Influenza di Maggioranza: avete Influenza di Maggioranza in uno Spaccio quando avete più Influenza di tutti gli altri ma meno della loro somma totale. Solo un Gangster può avere Influenza di Maggioranza in uno Spaccio e come detto sopra non possono esserci nello stesso momento un giocatore con l'Influenza di Maggioranza e uno con l'Influenza di Controllo nello stesso Spaccio.

Se avete l'Influenza di Maggioranza:

- Voi (e solo voi) vi allineate nella corsia di Maggioranza
- Lo Spaccio deve acquistare le vostre Casse per prime per accontentare la domanda
- Decidete se i giocatori senza Influenza possono vendere le loro Casse
- Tutti gli altri giocatori con Segnalini Influenza nello Spaccio hanno Influenza di Minoranza

Nessuna Influenza: non avete nessuna Influenza in uno Spaccio quando non avete nessun Segnalino Influenza presente.

Se non avete nessuna Influenza:

- Voi (e gli altri con nessuna Influenza) vi allineate nella corsia Pubblica in ordine di Carta Muscoli
- Il giocatore con Influenza di Controllo o di Maggioranza in quello Spaccio (se ce n'è uno) decide se lo Spaccio può acquistare le vostre Casse per accontentare la domanda

Esempio:



Texas Lil's Diner

- *Charlie ha un Segnalino Influenza (colore giallo)*
- *David ha un Segnalino Influenza (colore rosso)*
- *Texas Lil's non può aprire perché non tutti i cerchietti Influenza scuri sono occupati*

Mother's Dry Goods

- *Bob ha 2 Segnalini Influenza (colore verde) per l'Influenza di Minoranza*
- *Charlie ha 3 Segnalini Influenza (colore giallo) per l'Influenza di Minoranza*
- *David ha 4 Segnalini Influenza (colore rosso) per l'Influenza di Maggioranza (ha più Influenza di Bob o Charlie ma meno di tutti e due insieme)*
- *Mother's Dry Goods è aperto perché tutti i suoi cerchietti Influenza scuri sono occupati*

Barleycorn's Feed & Grain

- *Alice ha 3 Segnalini Influenza (colore blu) per l'Influenza di Controllo (ha almeno la stessa Influenza di Charlie e David messi insieme)*
- *Charlie ha 1 Segnalino Influenza (colore giallo) per l'Influenza di Minoranza*
- *David ha 2 Segnalini Influenza (colore rosso) per l'Influenza di Minoranza*

FASE 3: ATTIVARE LE DISTILLERIE (PRODUZIONE)

1. Ogni giocatore tira i Dadi di ogni Distilleria (di Famiglia e Periferica) per determinare il numero di Casse prodotte in questo turno. Il numero di Casse corrispondente viene piazzato

nella Back Room della Distilleria di Famiglia. (Nota: i giocatori devono lasciare i Dadi sulla tabella della Distilleria in modo che si possa sempre vedere il valore di produzione. Ci si farà riferimento per muovere poi il Segnalino Piedipiatti).

2. Se un Gangster ha il Segnalino del Piedipiatti nella sua Distilleria di Famiglia (nel turno 5 o nei successivi) e tira un “5” in **uno qualsiasi dei suoi Dadi produzione della Distilleria di Famiglia**, questa **non produce nulla** in questo turno. Il Piedipiatti può effettuare la Retata solo nelle Distillerie di Famiglia e non in quelle Periferiche che continuano a produrre. (Nota: le Distillerie Periferiche non sono mai conteggiate nel totale di produzione di Casse per determinare dove il Piedipiatti effettuerà la Retata).
3. Muovete il Piedipiatti (nei turni 4 e successivi) nella Distilleria di Famiglia del Gangster che ha prodotto più whiskey in questo turno. Eventuali parità sono risolte a favore del Gangster che ha giocato la Carta Muscoli più alta (cioè il giocatore che ha la Carta Muscoli **più bassa** potrà eventualmente subire la Retata nel turno successivo). Come detto in precedenza, la produzione delle Distillerie Periferiche non conta nel totale.

Esempio:

- *Alice comincia con il Piedipiatti nella sua Distilleria, tira i Dadi e fa 5-3 in quella di Famiglia, e 5-2 nella Distilleria Periferica. La produzione della Distilleria di Famiglia è zero (perché è uscito un “5”) ma la sua Distilleria Periferica produce 7 Casse (perché è immune dal controllo del Piedipiatti) che vengono piazzate nella sua Back Room.*
- *Bob tirando i Dadi produce 6 Casse e le piazza nella Back Room.*
- *Charlie come risultato ha 5 nella Distilleria di Famiglia e 6-3 in quella Periferica, e piazza 14 Casse nella sua Back Room.*
- *David tira 4-3 in quella di Famiglia e piazza 7 Casse nella Back Room.*
- ***Il Piedipiatti si sposta verso David perché produce più Casse di tutti nella Distilleria di Famiglia.***
 - *Charlie produce di più in totale ma solo la Distilleria di Famiglia conta per lo spostamento del Piedipiatti.*
 - *Alice tirando i Dadi aveva ottenuto un punteggio più alto nella Distilleria di Famiglia ma la sua produzione viene azzerata dal Piedipiatti.*

FASE 4 : CONSEGNARE IL WHISKEY (SPEDIZIONE)

1. I giocatori potrebbero avere più Casse prodotte che spazi nei Camion o viceversa. Possono tentare di vendere le Casse in eccesso agli altri o affittare (o acquistare) un Camion inutilizzato da un altro Gangster. Queste decisioni vengono prese con delle negoziazioni aperte tra i giocatori. L’affitto/vendita di un Camion o la vendita delle Casse può essere pagata in denaro, Carte Scagnozzo o 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 contanti è irrevocabile; invece è permesso rinnegare una promessa fatta.
2. Dopo che tutti gli scambi sono stati effettuati, i Gangsters caricano le proprie Casse sui Camion. Quando una Cassa è stata messa su di un Camion non può più essere spostata (Eccezione: la Carta Scagnozzo “**Hijack**”). Non è necessario caricare tutte le proprie Casse sui Camion, ma le rimanenti non possono essere conservate. Tutte le Casse che non sono state **scaricate** negli Spacci alla fine della Fase 4 vengono perse. (Eccezione: la Carta Scagnozzo “**Warehouse**”).

ESEMPIO DI NEGOZIAZIONE E CARICAMENTO DEI CAMION:

- Alice ha 7 Casse ma solo un Camion Piccolo, così ha 3 Casse che non possono essere caricate. Vende le 3 Casse eccedenti a Bob per 2G\$ e carica le altre 4.
 - Bob ha 6 Casse prodotte più 3 acquistate da Alice. Ha 2 Camion Piccoli e 1 Medio. Carica 6 Casse sul Camion Medio, 3 su uno dei suoi Camion Piccoli, e affitta l'altro a Charlie per 2G\$.
 - Charlie ha 14 Casse prodotte. Ha 1 Camion Piccolo e 1 Medio, più un altro Camion Piccolo affittato da Bob. Carica 6 Casse nel Camion Medio e 4 su ogni Camion Piccolo (4+4). Piazza un suo Segnalino Influenza vicino al Camion affittato per indicarne la proprietà temporanea in questo turno.
 - David ha 6 Casse prodotte ma solo 1 Camion Piccolo. Non può vendere le Casse eccedenti o affittare un Camion. Carica 4 Casse e ne restituisce 2 alla scorta.
3. I Camion arrivano negli Spacci seguendo l'ordine delle Carte Muscoli, dalla più alta alla più bassa. I Gangsters che hanno Influenza di Controllo o di Maggioranza mettono i propri Camion nella Corsia di Maggioranza (3 stelle). Quelli con Influenza di Minoranza mettono i propri Camion nella Corsia di Minoranza (2 stelle). I Gangsters senza nessuna Influenza mettono i propri Camion nella Corsia Pubblica (1 stella).

ESEMPIO DI SPEDIZIONE AGLI SPACCI:

- Alice ha Influenza di Controllo nello Spaccio Barleycorn's e mette il suo Camion Piccolo nella Corsia di Maggioranza (3 stelle).
- Bob ha Influenza di Minoranza nello Spaccio Mother's e mette il suo Camion Medio sulla Corsia di Minoranza (2 stelle). Non ha Influenza nel Barleycorn's ma mette comunque il suo Camion Piccolo sulla Corsia Pubblica (1 stella).
- Charlie ha Influenza di Maggioranza nello Spaccio Mother's e di Minoranza nel Barleycorn's. Mette il suo Camion Medio nella Corsia di Minoranza di Barleycorn's (2 stelle), il suo Camion Piccolo affittato nella Corsia di Maggioranza del Mother's (3 stelle), e il suo ultimo Camion Piccolo da O'Malley's.
- David ha Influenza di Minoranza nel Mother's. Mette il suo Camion Piccolo nella Corsia di Minoranza del Mother's (2 stelle), dove si mette dietro il Camion Medio di Bob (perché David ha una Carta Muscoli inferiore). Ha anche Influenza di Minoranza nel Barleycorn's ma non ha Camion per effettuare le spedizioni.

DETTAGLI SULLA SPEDIZIONE

- I giocatori non possono affittare un Camion parzialmente o caricare le Casse di un altro Gangster.
- Nota: se un giocatore affitta un Camion da un altro giocatore, mette uno dei suoi Segnalini Influenza (gratis dalla scorta, non dalla Back Room) vicino al Camion per indicarne la sua proprietà temporanea. Quel Camion si muove secondo le normali regole. I Camion affittati saranno poi restituiti ai proprietari alla fine della Fase 5, dopo che tutte le Casse sono state vendute.
- Gli Spacci possono essere chiusi se i loro Segnalini Influenza diventano inferiori al numero di cerchietti Influenza scuri. In qual caso non viene venduto il whiskey dello Spaccio nel turno in questione. I Camion già di fronte agli Spacci non possono essere riposizionati.

FASE 5: "QUAL'E' LA PAROLA D'ORDINE?" (VENDITA)

La compravendita del whiskey si effettua 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.

Il processo di compravendita per ogni Spaccio è il seguente:

1. Un giocatore tira il numero di Dadi richiesto per la determinazione della domanda di Casse di liquore (indicata negli Spacci). Ogni Miglioramento di uno Spaccio aggiunge +1 al numero di ogni Dado lanciato.
2. Lo Spaccio comprerà tante Casse quante ne servono per soddisfare la domanda.
 - a. Lo Spaccio acquisterà per prime le Casse dei Camion nella Corsia di Maggioranza, pagando il Prezzo di Vendita all'Ingrosso (Wholesale Purchase Prize) al proprietario delle Casse. Se il numero di Casse eccede la richiesta, quelle in più non vengono vendute e vanno perse. (Nota: il denaro proviene dalla Banca, lo Spaccio non ha soldi propri).
 - b. Se la richiesta non è soddisfatta, lo Spaccio deve continuare ad acquistare le Casse dai Camion nella Corsia di Minoranza, pagando sempre il Prezzo di Vendita all'Ingrosso al proprietario delle Casse. I Camion vengono allineati in ordine di Carta Muscoli e i Gangsters con la carta più alta hanno la possibilità di vendere per primi. Le Casse in eccesso non vengono vendute e vanno perse.
 - c. Se c'è ancora richiesta, il Gangster con Influenza di Controllo o di Maggioranza (se c'è) può decidere se consentire allo Spaccio di acquistare le Casse dei Camion sulla Corsia Pubblica. Ancora una volta il proprietario delle Casse vendute riceve il Prezzo di Vendita all'Ingrosso. Anche qui i Camion sono allineati secondo l'ordine delle Carte Muscoli. Se nessun Gangster ha Influenza di Controllo o di Maggioranza, **nessuna Cassa può essere venduta dalla Corsia Pubblica.**
 - d. Se la richiesta è superiore al totale delle Casse disponibili, tutte le Casse vengono vendute.
3. I Margini di Profitto (\$) vengono pagati solo al Gangster con Influenza di Controllo in quello Spaccio. Quel Gangster guadagna il Margine di Profitto (Profit Margin) su TUTTE le Casse che passano in quello Spaccio nel turno corrente, incluse quelle vendute da lui stesso. Se due Gangsters sono in parità di Influenza, la Carta Muscoli risolve la parità (chi ha la Carta Muscoli più alta ottiene l'intero profitto).
4. Il gioco procede con gli Spacci successivi.

Esempio:

O'Malley's

- niente Dadi, il consumo è illimitato
- Bob vende 4 Casse dal suo Camion Piccolo e guadagna 2G\$ (Prezzo di Vendita all'Ingrosso) per ogni Cassa (per un totale di 8G\$)

Mother's

- Charlie tira i Dadi e il risultato è 3-2 per un totale di 5
- Charlie vende le 4 Casse del suo Camion Piccolo affittato e guadagna 2G\$ (Prezzo di Vendita all'Ingrosso) per ogni Cassa (per un totale di 8G\$)
- Bob vende 1 Cassa dal suo Camion Medio e guadagna 2G\$
- David non vende nessuna Cassa

- *Non c'è il Margine di Profitto in questo Spaccio perché nessun Gangster ha l'Influenza di Controllo*

Barleycorn's

- *Alice tira i Dadi e il risultato è 3-5-6 per un totale di 14*
- *Alice vende tutte le 4 Casse del suo Camion Piccolo e guadagna 2G\$ (Prezzo di Vendita all'Ingrosso) per ogni Cassa (per un totale di 8G\$)*
- *Charlie vende 6 Casse dal suo Camion Medio e guadagna un totale di 12G\$ (2x6)*
- *Ci sarebbe una richiesta ulteriore che potrebbe essere soddisfatta dal Camion Piccolo di Bob sulla Corsia Pubblica, ma Alice sceglie di non permettere a Bob la vendita delle sue Casse*
- *Alice guadagna il Margine di Profitto di 1G\$ per ognuna delle 10 Casse vendute (per un totale di 10G\$ da sommare ai precedenti 8G\$ che aveva appena guadagnato)*

Quando questa fase è completata, i Camion in affitto vengono restituiti ai proprietari e i Segnalini Influenza temporanei vengono rimessi nella scorta assieme a tutte le Casse.

DETTAGLI SULLE REGOLE DI INFLUENZA ALL'INTERNO DI UNO SPACCIO

- Tutti i giocatori devono negoziare apertamente, ma nessun affare concluso a voce è vincolante, rinnegare una qualsiasi promessa fatta è permesso.
- Non esiste Influenza di Controllo o di Maggioranza nello Spaccio più piccolo (O'Malley's) quindi non viene pagato nessun Margine di Profitto. Quest'ultimo è sempre aperto (Eccezione: se la Carta Scagnozzo "**G-Men—Bust a Speakeasy**" viene giocata su O'Malley's).
- Un Gangster con solo Influenza di Maggioranza (non di Controllo), non guadagna il Margine di Profitto.

FASE 6: LA RETATA! (IL LUNGO BRACCIO DELLA LEGGE)

1. Alla fine dei turni 4 e 8, ogni Gangster prende un Segnalino Influenza dalla scorta e lo mette nella Back Room della sua Distilleria di Famiglia.
2. Sempre alla fine dei turni 4 e 8, il Gangster in ultima posizione (quello con meno denaro) riceve un segnalino Influenza extra. (In caso di parità, è considerato ultimo il giocatore con la Carta Muscoli più bassa). In questo modo tutti mostrano agli altri il proprio punteggio attuale. **Non si può evitare** di fare questo, anche eventualmente rinunciando al Segnalino Influenza extra (nel caso del Gangster in ultima posizione).
3. Alla fine di ogni turno scartate le Carte Muscoli giocate e muovete il segna-turni nello spazio successivo.

USO DELLE CARTE SCAGNOZZO

Le Carte Scagnozzo possono essere giocate solo quando le Carte Muscoli sono posizionate scoperte davanti ad ogni Gangster. Alcune carte hanno invece delle regole addizionali per essere giocate (ad esempio la Carta Scagnozzo "**Hey, Free Truck**" non può essere giocata fino a che tutte le Casse non sono state caricate sui Camion). In ogni modo ogni dettaglio delle varie restrizioni o eccezioni è stampato sulla carta stessa.

FARE AFFARI

Fare affari è fondamentale nella vita del Gangster. Gli affari più comuni consistono nel vendere le Casse di whiskey e acquistare/affittare Camion, ma non sono gli unici.

Per esempio non è necessario giocare le vostre Carte Scagnozzo per poterle rendere efficaci, a volte è sufficiente usarle come minaccia (o contro-minaccia) verso un altro giocatore. Potete anche usarle per estorcere denaro, Casse, Camion o favori di altro genere (“Pagami 5G\$ o giocherò **Mob War** su di te”). Gli affari si fanno con delle negoziazioni aperte. Il pagamento può essere in denaro, Carte Scagnozzo, Casse di whiskey, Camion o promesse future (che possono essere ovviamente infrante). Gli affari non possono riguardare la vendita dei Segnalini Influenza (i vostri “ragazzi” sono leali) ma possono comprendere un eventuale promessa di piazzamento degli stessi.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina dopo la fase 5 del dodicesimo turno o eventualmente del primo turno se un Gangster ha guadagnato almeno 100G\$. Il giocatore con più grana alla fine del gioco è il vincitore.

REGOLE OPZIONALI (AVANZATE) SUL PIAZZAMENTO DELL’INFLUENZA

Per avere un gioco più caotico e più “mafioso”, potete eliminare la Fase 2 e piazzare i Segnalini Influenza in un qualsiasi momento in cui le Carte Muscoli sono in mostra davanti ai giocatori. Se 2 Gangsters vogliono piazzare Influenza nello stesso posto e nello stesso momento, quello con la Carta Muscoli più alta ha la priorità.

REGOLE OPZIONALI PER UNA PARTITA PIU’ CORTA

Se volete una partita più veloce, potete giocare 8 turni invece di 12. Si distribuiscono solo 8 Carte Muscoli (2 da ogni mazzo colorato) a testa all’inizio del gioco. Di solito questo metodo funziona al meglio per 3 o 4 giocatori.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEI COMPONENTI DI GIOCO

• 1 Tabellone principale con Spazi Offerte e Spacci

C’è uno Spazio Offerta contrassegnato dall’icona di un Camion e 6 Spazi Offerta addizionali. C’è anche uno spazio per il mazzo di carte Uomini d’Azione.

Sono presenti 6 Spacci di varie dimensioni. Tutti gli Spacci, ad eccezione di quello di proprietà del Capo della Polizia (O’Malley’s), hanno degli spazi per i Segnalini Influenza ed altri per i Segnalini Miglioramento. I cerchietti sono chiari e scuri, ad indicare il numero minimo di Segnalini Influenza necessari per poter aprire lo Spaccio (devono essere occupati almeno i cerchietti scuri).

Inoltre ogni Spaccio ha una piccola descrizione che indica il Consumo, il Prezzo di Vendita all’Ingrosso e il Margine di Profitto. I 6 Spacci sono:

O’Malley’s Dry Goods

Cerchietti Influenza: nessuno

Spazi Miglioramento: nessuno

Consumo: illimitato

Prezzo di Vendita all’Ingrosso: 1G\$ per ogni Cassa di whiskey

Margine di profitto: nessuno

Texas Lil’s Diner

Cerchietti Influenza: 5 (3 scuri, 2 chiari)

Spazi Miglioramento: 1
Consumo: 1 Dado
Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G\$ per ogni Cassa di whiskey
Margine di profitto: 1G\$ per ogni Cassa di whiskey

Mother's Groceries

Cerchietti Influenza: 9 (4 scuri, 5 chiari)
Spazi Miglioramento: 2
Consumo: 2 Dadi
Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G\$ per ogni Cassa di whiskey
Margine di profitto: 1G\$ per ogni Cassa di whiskey

Barleycorn's Feed & Grain

Cerchietti Influenza: 11 (4 scuri, 7 chiari)
Spazi Miglioramento: 3
Consumo: 3 Dadi
Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G\$ per ogni Cassa di whiskey
Margine di profitto: 1G\$ per ogni Cassa di whiskey

The Real McCoy Antiques

Cerchietti Influenza: 15 (8 scuri, 7 chiari)
Spazi Miglioramento: 4
Consumo: 4 Dadi
Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 2G\$ per ogni Cassa di whiskey (3G\$ in una partita da 3 a 5 giocatori)
Margine di profitto: 1G\$ per ogni Cassa di whiskey (2G\$ in una partita da 3 a 5 giocatori)

Volstead Imports (attivo solo in una partita con 6 giocatori)

Cerchietti Influenza: 17 (11 scuri, 6 chiari)
Spazi Miglioramento: 5
Consumo: 5 Dadi
Prezzo di Vendita all'Ingrosso: 3G\$ per ogni Cassa di whiskey
Margine di profitto: 2G\$ per ogni Cassa di whiskey

• 6 Mini-tabelle Distilleria di Famiglia

Le tabelle mostrano un disegno di una Distilleria, uno spazio per il Dado Produzione, 3 spazi per i Dadi Miglioramento, una Back Room e un sommario delle Fasi di gioco. Le icone a forma di Dado rappresentano gli Spazi Miglioramento. Ogni Distilleria inizia con un Dado; queste non possono essere rubate o distrutte dagli altri Gangsters. Sono comunque soggette alle Retate della polizia e a occasionali lotte per il territorio.

• 6 Mini-tabelle Distilleria Periferica

Le tabelle sono uguali a quelle delle Distillerie di Famiglia eccetto la presenza di un cerchietto per identificarne la proprietà (inoltre non hanno la Back Room o la lista delle Fasi di gioco). Il cerchietto viene occupato da un Segnalino Influenza (1 gratis dalla scorta) quando viene aperta la Distilleria. Ogni nuova Distilleria Periferica comincia con un Dado. Possono essere comunque sabotate o distrutte dagli altri Gangsters con l'uso di alcune carte.

• 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 whiskey nel turno corrente (le parità sono risolte dalle Carte Muscoli, cioè chi ha la carta più bassa si “prende” il Piedipiatti). La pedina viene usata durante la Fase Attivazione delle Distillerie (dal turno 4 in avanti) per indicare una potenziale distruzione della produzione. Solo le Distillerie di Famiglia sono soggette al suo controllo, non le Periferiche.

- **12 Segnalini Miglioramento di uno Spaccio**

I Segnalini Miglioramento incrementano il Consumo dello Spaccio di +1 per ogni Dado tirato (+1 al totale del Texas Lil’s Diner, +5 al totale del Volstead Imports).

- **20 Segnalini Influenza in ognuno dei 6 colori dei giocatori**

Questi sono utilizzati per indicare l’Influenza dei Gangsters nei vari Spacci. Sono anche utilizzati per indicare la proprietà dei Camion e delle Distillerie. I Segnalini sono delle miniature in plastica rappresentanti dei Gangsters, in 6 colori.

- **20 Miniature dei Camion**

Le miniature dei Camion hanno un numero sul tetto dell’abitacolo che indica quante Casse si possono caricare e uno spazio per contenerle. Ci sono 3 differenti tipi di Camion:

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

- **70 Casse di Whiskey**

Cubetti di legno che rappresentano le Casse di whiskey.

- **Banconote in multipli di 1.000\$**

Tagli da 1G\$, 5G\$ e 10G\$.

- **25 Dadi**

Dadi (normali Dadi a 6 facce) per stabilire il Consumo e la Produzione di whiskey. I Dadi non rappresentano un limite alle risorse, quindi se per un qualsiasi motivo si dovessero tirare più di 25 Dadi, verrebbero utilizzati più volte.

- **80 Carte Uomini d’Azione:**

- **22 Carte Influenza Singola**

- Ogni Carta Influenza Singola deve essere immediatamente sostituita con il corrispettivo Segnalino Influenza. Notate che mentre la Carta va giocata subito, il Segnalino Influenza può essere anche piazzato nella Back Room della propria Distilleria di Famiglia per essere adoperato in seguito.

- **2 Carte Influenza Doppia**

- La Carta Influenza Doppia è identica alla Singola, eccetto per il fatto che va sostituita con 2 Segnalini Influenza invece di 1.

9 Carte Miglioramento Singolo di una Distilleria

Ogni Carta Miglioramento Singolo deve essere immediatamente sostituita con un Dado Miglioramento di una Distilleria che il giocatore può piazzare in quella di Famiglia o nella Periferica. La carta va giocata subito mentre il Dado può anche essere usato in seguito.

6 Carte Miglioramento Doppio di una Distilleria/Attivazione di una Distilleria Periferica

La Carta Miglioramento Doppio di una Distilleria è identica alla Carta Miglioramento Singolo, eccetto per il fatto che viene sostituita con 2 Dadi Miglioramento **oppure** con una Distilleria Periferica. Se la carta è sostituita con una Distilleria Periferica, la nuova Distilleria comincia la sua attività con 1 Dado produzione.

8 Carte Miglioramento di uno Spaccio

Ogni carta deve essere subito sostituita con un Segnalino Miglioramento dello Spaccio.

33 Carte “Scagnozzo”

- Le Carte Scagnozzo possono essere utili a voi o danneggiare un vostro avversario.
- Conflitti di priorità fra più Carte Scagnozzo (quando più Gangsters giocano delle carte fra di loro in conflitto) sono risolti in favore del Gangster che ha la Carta Muscoli più alta.
- Le Carte Scagnozzo possono anche essere tenute in mano, non è necessario giocarle subito.
- Tutte le Carte Scagnozzo sono descritte nella sezione “DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE SCAGNOZZO”.

• 14 Carte Camion

Ogni Carta Camion (più l'ammontare del denaro richiesto) deve essere restituita immediatamente in cambio del Camion corrispondente. Queste carte mostrano la capacità, il prezzo di vendita e l'ammontare della “bustarella” per l'autista. Queste carte non si possono conservare per un uso futuro, né si possono acquistare Camion se non si ha denaro per pagarli (se un giocatore prende la Carta Camion ma non ha i soldi per pagarla, la carta viene scartata). Le carte sono divise in:

- 6 Carte Camion Piccolo (4 Casse, prezzo di vendita di 1G\$, bustarella all'autista di 1G\$)
- 5 Carte Camion Medio (6 Casse, prezzo di vendita di 1G\$, bustarella all'autista di 1G\$)
- 3 Carte 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

Le Carte Muscoli vengono adoperate per le aste per aggiudicarsi le Carte Camion e le Carte Uomini d'Azione durante la prima Fase e anche per risolvere le questioni di parità in tutte le altre Fasi. I costi variano a seconda della numerazione: per esempio le carte numerate da 1 a 12 costano 0G\$, da 13 a 27 costano 1G\$, e così via. Le carte sono divise in 4 mazzetti colorati (1-18, 19-36, 37-54, 55-72).

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE SCAGNOZZO

- **Muscling In:** giocatela su una Distilleria Periferica. Rubate un Dado da quella Distilleria e mettetelo in una delle vostre (o nella Back Room di quella di Famiglia). La Distilleria Periferica comunque non viene distrutta anche se viene rubato l'ultimo Dado.
- **Word of Mouth:** giocatela su uno Spaccio aperto. Il Margine di Profitto viene aumentato (per un turno solamente) di 1G\$ per ogni Cassa venduta. Non può essere giocata su O'Malley's.
- **Copper in the House:** giocatela in uno Spaccio aperto. Nessuna Influenza, nessun Margine di Profitto, consumo illimitato, Prezzo di Vendita all'Ingrosso di 1G\$ per Cassa (solo per un turno).

Praticamente rende uno Spaccio identico a O'Malley's e naturalmente non può essere giocata su quest'ultimo.

- **Hey, Free Truck:** giocatela su di un Camion vuoto. Rubate quel Camion. Giocatela solo durante la Fase 4 (Spedizione) dopo che tutti i Gangsters hanno caricato le Casse sui Camion. Non può essere giocata durante le negoziazioni per l'affitto/vendita di un Camion o per la vendita delle Casse.
- **G-Men—Investigation:** giocatela su un'altra Carta Scagnozzo che è appena stata giocata (o su "Friendly Union Boss" scoperta). Quella carta è annullata.
- **G-Men—Bust a Speakeasy:** giocatela su uno Spaccio aperto. Quello Spaccio rimane chiuso per un turno. **PUO'** essere giocata anche su O'Malley's.
- **Windfall:** pescate una carta dal mazzo Uomini d'Azione. La carta Windfall può essere giocata anche durante la Fase Muscoli di un turno successivo. La carta pescata viene giocata secondo le sue regole.
- **City Politics:** acquistate 1 o 2 Segnalini Influenza per 4G\$ ognuno.
- **State Politics:** acquistate 1,2 o 3 Segnalini Influenza per 5G\$ ognuno.
- **(2X) G-Men—Bust a Shipment:** giocatela su di un Camion durante la Fase 4 (Spedizione). Il carico di quel Camion viene confiscato (non arriva allo Spaccio). Il Camion vuoto viene restituito al proprietario.
- **A Little Vigorish:** giocatela su una Distilleria. Il proprietario vi deve pagare 3G\$ per ogni Dado Produzione presente o quella Distilleria non produrrà niente per quel turno.
- **Warehouse:** immagazzinamento temporaneo. Potete conservare le Casse **non caricate sui Camion** fino al prossimo turno (un solo turno). **Non potete conservare le Casse già consegnate ma rimaste invendute.**
- **Safe-house:** riprendetevi fino a 3 Segnalini Influenza da uno Spaccio. Piazzateli nella Back Room della Distilleria di Famiglia. Può essere utilizzata per spostare la vostra Influenza da uno Spaccio ad un altro. **Non si possono ri-piazzare in uno Spaccio fino al turno seguente.**
- **Thirsty:** giocatela su uno Spaccio aperto. Il Consumo aumenta di 1 Dado per un turno. Non può essere giocata su O'Malley's.
- **Big Payoff:** giocatela su uno Spaccio aperto. Pagate 5G\$ alla banca per ottenere l'Influenza di Controllo su quello Spaccio (per un solo turno). Non può essere giocata su O'Malley's.
- **(2X) Hit:** giocatela su uno Spaccio. Eliminate un Segnalino Influenza di vostra scelta in quello Spaccio.
- **Mob War:** giocatela su uno Spaccio. Eliminate 2 Segnalini Influenza di vostra scelta in quello Spaccio.
- **Call in a Big Favor:** uso gratuito di un Camion Grande per un solo turno. Il Camion proviene dalla scorta non da un altro Gangster.

- **Call in a Little Favor:** uso gratuito di un Camion Medio per un solo turno. Il Camion proviene dalla scorta non da un altro Gangster.
- **Move Over, Pigeon:** giocatela su un Camion in fila davanti ad uno Spaccio. Prendete in “prestito” quel Camion e rubate il suo carico. Restituite il Camion vuoto al proprietario dopo la vendita delle Casse. Il Camion non può essere spostato e deve essere scaricato secondo le regole del proprietario, non le vostre.
- **Hijack:** giocatela su di un Camion con il carico durante la Fase 4 (Spedizione). Prendete le Casse di quel Camion e caricatele su uno dei vostri vuoti. Consegnatele come se le aveste prodotte voi. Si deve avere un Camion vuoto disponibile.
- **Turf War:** giocatela su una Distilleria. Distruggete una Distilleria Periferica (compresi i relativi Dadi Miglioramento) **oppure** un Dado Miglioramento di una Distilleria di Famiglia. Non potete distruggere l’ultimo Dado della Distilleria di Famiglia.
- **Big City Boys:** giocatela su una Carta Muscoli. Aggiunge un valore di 5 e mezzo a quella carta per un solo turno.
- **Packing Heat:** giocatela su uno Spaccio aperto. Il Prezzo di Vendita all’Ingrosso per tutti (tranne voi che l’avete giocata) è di 1G\$ per Cassa (valida solo per un turno). Non può essere giocata su O’Malley’s.
- **Moll:** è molto carina e ... distrae molto! Scegliete un Gangster, a cui volete far “perdere” un po’ di contanti, e tirate un Dado. La vostra “Pupa” spende una quantità di denaro pari al numero del Dado (con risultato 1=1G\$, e così via fino a 6). I soldi vanno alla banca non a chi ha giocato la carta.
- **Opportunity Knocks:** muovete un Segnalino Miglioramento da uno Spaccio ad un altro Spaccio aperto.
- **(2X) Recruiting:** tirate un Dado. Un numero di Segnalini Influenza pari al numero lanciato diventano disponibili. Chi ha giocato la carta prende il primo, dopo di che ogni Gangster (incluso chi ha usufruito della carta) ne prende 1 in ordine di Carte Muscoli, fino a che non finiscono. Se chi ha scelto la carta ha anche la Carta Muscoli più alta, prende i primi 2.
- **Friendly Union Boss:** mettetela scoperta di fronte a voi. Non dovete pagare le bustarelle agli autisti fino a che questa carta è in gioco. Rimane in gioco fino a che non viene giocata, contro quest’ultima, la carta “**G-Men—Investigation**”.
- **You Dirty Rat:** giocatela su uno Spaccio. Rimpiazzate un Segnalino Influenza di un altro Gangster, presente nello Spaccio, con uno dei vostri (1 gratis dalla scorta, non dalla Back Room). Il Segnalino rimosso non può tornare nella Back Room.
- **Double Cross:** giocatela su uno Spaccio. Scegliete se eliminare un Segnalino Influenza presente nello Spaccio o aggiungerne uno dei vostri (1 gratis dalla scorta, non dalla Back Room).

CHIARIMENTI

La Carta “**Hey, Free Truck**” può essere giocata anche su di un Camion che ha appena perso il suo carico a causa della Carta “**Hijack**” o “**G-Men—Bust a Shipment**”, per poter così infliggere un durissimo doppio colpo. Può anche essere giocata su di un Camion affittato che è rimasto vuoto per un qualsiasi motivo.

Giocare la Carta “**Move Over, Pigeon**” su di un Camion non cambia la sua modalità di scarico. Se un Gangster, per esempio quello di colore Rosso, gioca la Carta sul Camion di un altro Gangster, per esempio quello di colore Giallo, il Camion viene scaricato secondo le regole del giocatore Giallo, mentre il giocatore Rosso incassa i profitti della vendita.

Potete giocare la Carta “**Hijack**” su di un Camion che avete appena affittato ad un altro Gangster.

Non potete giocare la Carta “**Hijack**” se non avete un Camion vuoto in grado di contenere tutte le Casse di cui volete appropriarvi. Non potete dividere le Casse tra più Camion. Se la giocate su di un Camion in fila davanti ad uno Spaccio, quest’ultimo non può essere spostato ed il vostro Camion verrà allineato nella Corsia di competenza eventualmente dietro agli altri già posizionati.

La Carta “**Big Payoff**” cambia l’Influenza di Controllo in uno Spaccio per un turno. Se un altro Gangster ha in quel momento l’Influenza di Controllo o di Maggioranza, per il turno in questione avrà solo l’Influenza di Minoranza. Chi gioca la Carta avrà comunque l’Influenza di Controllo anche se, nel turno in questione, nessun Gangster ha Influenza di Controllo in quello Spaccio. Se la Carta viene giocata dopo che i Camion sono stati allineati nelle corsie, questi non possono essere spostati.

Se non giocate immediatamente la Carta “**Windfall**”, questo non pregiudica la scelta della Carta “**Uomini d’Azione**” al vostro turno di gioco (vi permette di pescare una Carta “**Uomini d’azione**” extra quando viene giocata). Non siete obbligati a mostrare la Carta pescata agli altri.

I Segnalini Influenza distrutti (“**Mob War**”, “**Double Cross**”, “**You Dirty Rat**” e “**Hit**”) non ritornano nella Back Room ma vengono messi nella scorta.

I costi richiesti per le Carte “**Big Payoff**”, “**City Politics**” e “**State Politics**” vengono pagati alla banca.

Se il “bersaglio” della Carta “**Moll**” non ha tutto il denaro richiesto, paga tutto quello che può (tutti soldi che ha in mano).

La Carta “**Friendly Union Boss**” rimane sempre attiva fino a che non le viene giocata contro la Carta “**G-Men—Investigation**”.

I 2 Dadi ottenuti con la Carta “**Double Still Improvement**” possono essere piazzati entrambi sia nella Distilleria di Famiglia che in quella Periferica, oppure possono essere divisi tra le 2 Distillerie (1 in quella di Famiglia e 1 in quella Periferica).

Se l’Influenza all’interno di uno Spaccio cambia dopo che i Camion sono stati allineati nelle Corsie, questi ultimi non vengono spostati ma sono scaricati in ordine di Corsie e Carte Muscoli. Tuttavia i pagamenti seguono le regole della nuova Influenza presente.