

MAFIA CITY

Il gioco da tavolo (da 3 a 5 giocatori, tempo di gioco 60-90 min, da anni 12+)

Contenuto della scatola

La scatola di MAFIA CITY il gioco da tavolo contiene:
 7 tessere esagonali Città, rappresentanti i quartieri;
 60 Chips Mafioso, 12 per colore ;
 3 miniature (*Poliziotto, Sicario e Sindaco*);
 30 token Punti Vittoria di valore 1, 5 e 10;
 1 segnalino Primo Giocatore;
 7 cubi di contrassegno;
 66 carte:
 • 49 carte azione • 10 carte riassunto,
 2 per ogni giocatore • 7 carte bianche;
 questo manuale.



Segnalini Punti Vittoria



Sindaco



Sicario



Poliziotto



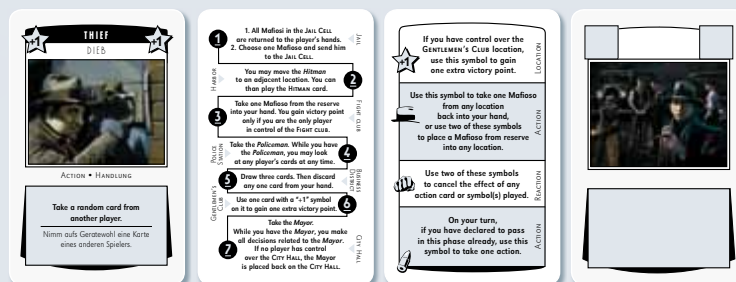
Cubo di contrassegno



Chips Mafioso



Segnalino Primo Giocatore



Carte azione

Carta riassunto
effetti quartieri

Carta riassunto
simboli

Carta bianca



I 7 quartieri della città

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è essere il primo giocatore a guadagnare un determinato numero di punti vittoria, prova del proprio potere sulla città. I punti vittoria si guadagnano solamente attraverso il controllo dei vari quartieri. Come boss di un clan mafioso, ogni giocatore dovrà lottare per il controllo dei quartieri della città mandandovi i propri Mafiosi, giocando abilmente le proprie carte, usando gli effetti speciali delle tessere sotto il proprio dominio, e usando i personaggi che appaiono nel gioco per trarne vantaggio.

2

A detailed view of the board game components. The central board is a hexagonal grid of seven tiles, each showing a different scene from the game. Surrounding the board are various cards, tokens, and a stack of coins. The cards are white with black borders and some have a star symbol. The tokens are small black circles with white stars. The coins are red and green, stacked in small piles.

1.3 Mettete tutti i cubi di contrassegno e la pila di punti vittoria vicino all'area di gioco. La seguente tabella illustra il numero di punti vittoria per concludere una partita e dichiarare un vincitore:

1.4 Mescolate tutte le carte

3

ACTION • HANDLUNG

-

La fase azione termina quando l'ultimo giocatore attivo dichiara di "passare". D'ora in poi non sarà possibile compiere altre azione (nemmeno usando i simboli Proiettile); II. La Fase Quartieri comincia immediatamente.

II. FASE QUARTIERI

In questa fase le azioni della precedente vengono risolte. I continui momenti drammatici sono causati dalle particolarità delle varie zone e dall'ordine di risoluzione degli effetti.

La Fase Quartieri consiste sempre in sette (7) cicli. In ogni ciclo un quartiere è scelto e risolto, ogni zona può essere risolta solamente una volta per fase (usate i cubi di contrassegno per tenerne conto). Questa fase è importante perchè è l'unica nella quale i giocatori guadagnano punti vittoria.

Ogni ciclo si compone di 5 step in una determinata sequenza: **SCelta DEL QUARTIERE ; DETERMINARE IL CONTROLLO ; GUADAGNARE PUNTI VITTORIA ; RISOLVERE GLI EFFETTI DEL QUARTIERE ; CONTRASSEGNARE IL QUARTIERE COME RISOLTO.**

Ogni ciclo procede nel modo seguente: **1. SCelta DEL QUARTIERE** da risolvere dipende dalla posizione del *Sindaco*:

- Se il *Sindaco* è situato sulla tessera MUNICIPIO [7], i quartieri sono risolti in ordine numerico dall'1 al 7. (questo significa che nel primo ciclo verrà risolto il quartiere 1, nel secondo il quartiere 2 etc.)
- Se un giocatore ha il *Sindaco*, allora il suddetto giocatore è libero di scegliere un qualsiasi quartiere che non abbia un cubo di contrassegno, indipendentemente dal numero.

NOTA — *La carta riassunto degli effetti dei quartieri (7) dice “la decisione spetta al Sindaco”. Questo fa riferimento allo step II della fase II. Fase Quartieri.*

- 2. DETERMINARE IL CONTROLLO** – sulla tessera città scelta si determina il singolo giocatore che la controlla, cioè colui che ha il maggior numero di Mafiosi in quella zona :
- In caso di pareggio tra due o più giocatori per il controllo, questo va al giocatore che possiede il Mafioso più in basso nella pila delle chips.

- Nel caso dei quartieri FIGHT CLUB [3] e MUNICIPIO [7] il controllo è determinato in modo leggermente differente (l'ordine dei Mafiosi non conta) ed è descritto in dettaglio nel capitolo no. 3. Quartieri.

3. Il giocatore che controlla il quartiere, guadagna un (1) punto vittoria.

4. Il giocatore che controlla il quartiere, può eseguirne l'effetto.

NOTA — *Alcuni quartieri consentono di giocare le carte di tipo Quartiere appunto, o le carte con il simbolo “+1” (vedi capitolo 4. Quartieri e 5. Carte Azione)*

5. Piazzate un cubo di contrassegno sul quartiere appena risolto.

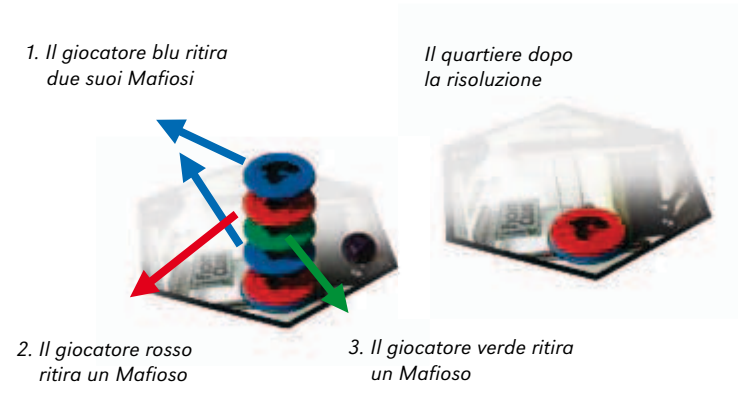
Questo intero ciclo andrà ripetuto 7 volte per fase e non sarà possibile scegliere un quartiere con un cubo di contrassegno sopra.

La fase finisce quando è stato risolto l'ultimo quartiere, a questo punto i 7 cubi di contrassegno sono rimossi dai quartieri della città.

SE ALLA FINE DI QUESTA FASE UNO O PIU’ GIOCATORI HANNO TOTALIZZATO I PUNTI PREVISTI PER LA FINE DELLA PARTITA, VERRA’ DICHIARATO UN VINCITORE. (vedi successivamente: Fine del Gioco)

III. FASE STRATEGIA

In questa fase i giocatori possono, in ordine, ritirare i propri Mafiosi da ciascun quartiere per farli ritornare nella propria mano (per averli operativi nel turno successivo), o lasciarli lì (per assicurarsi un vantaggio) ; la decisione spetta solo a voi. Ogni giocatore ha solo una possibilità per quartiere per farlo e le sue decisioni potranno influenzare quelle dei giocatori successivi.



Anche la Fase Strategia si svolge attraverso sette cicli ; in ognuno di essi un quartiere è risolto nel seguente ordine: **SCelta DEL QUARTIERE ; SELEZIONE DEL GIOCATORE** (per ritirare il/i Mafioso/i) uno alla volta ; **CONTRASSEGNARE COME RISOLTO.**

L'ordine di risoluzione della Fase Strategia dipende dalla posizione del *Sindaco*. Ogni ciclo è risolto seguendo queste regole :

- Il giocatore in possesso del *Sindaco* è libero di scegliere un qualsiasi quartiere che contiene un cubo di contrassegno. Quindi sceglie un giocatore che ha almeno un Mafioso in quel quartiere, compreso se stesso. Il giocatore scelto rimuove quanti Mafiosi desidera (anche nessuno se desidera) che ritornano nella sua mano e quindi un altro giocatore è scelto. Ogni giocatore può rimuovere i propri Mafiosi solo una volta per quartiere.

Il cubo di contrassegno è quindi rimosso dal quartiere

- Se nessun giocatore ha il *Sindaco* (il *Sindaco* è sul quartiere MUNICIPIO [7]) i quartieri sono risolti in ordine numerico ascendente, dall'1 al 7.

L'ordine dei giocatori (che ritirano i Mafiosi) comincia dal primo giocatore, seguito poi dai successivi.

Quindi si rimuove il cubo di contrassegno.

NOTA — *Ritirare i propri Mafiosi non cambia mai l'ordine degli stessi nella pila sul quartiere. E' proibito ritirare un qualsiasi Mafioso dalla zona speciale chiamata Celle sulla tessera quartiere PRIGIONE [1] (vedi capitolo 3. Quartieri.) La carta riassunto degli effetti dei quartieri (7) dice “la decisione spetta al Sindaco”. Questo fa riferimento alla scelta spiegata nel capitolo fase III. Fase Quartieri.*

La Fase Strategia finisce quando l'ultimo quartiere è risolto, e quindi non ci sono più cubi di contrassegno sulla città.

IV. FINE DEL TURNO

- A. CAMBIO DEL PRIMO GIOCATORE :**
- Il giocatore che è stato primo nel turno appena concluso, passa il segnalino primo giocatore alla persona successiva, che diventerà primo nel turno successivo.

- B.** Ogni giocatore pesca carte azione seguendo questi 3 step:

- Se c'è un solo giocatore che ha il minor numero di punti vittoria e **ALLO STESSO TEMPO** ha il minor numero di carte in mano, questi pesca una (1) carta.

Esempio :

Se due giocatori hanno 1 PV mentre gli altri hanno 2 o più PV, nessuno dei due pesca una carta in questo step.

Se un giocatore ha 2 PV e una carta mentre tutti gli altri hanno 3 o più PV e 2 o più carte, quel giocatore pescherà una (1) carta.

- Una (1) carta andrà al giocatore che ha meno punti vittoria (anche se lo stesso giocatore ha già avuto una carta dallo step 1).

Esempio :

Se due giocatori hanno entrambi 1 PV e tutti gli altri 2 o più PV, nessuno dei due pesca una carta in questo step.

Se un giocatore ha 3 PV mentre tutti gli altri ne hanno 4 o più, quel giocatore pescherà una carta.

- Ogni giocatore, partendo dal primo, pesca una (1) carta (inclusi i giocatori che l'hanno fatto anche negli step 1 e 2).

Quindi il turno successivo comincia, a partire dalla I. Fase Azione

FINE DEL GIOCO

Alla fine di una II. Fase Quartieri si arriva ad un punto nel quale è possibile dichiarare un vincitore e terminare il gioco.

Il vincitore sarà il giocatore che raggiunge o supera il numero di punti vittoria richiesti (vedi capitolo 1. Setup punto 1.3) e ha quindi la città sotto il proprio controllo.

Se due o più giocatori raggiungono lo stesso punteggio per finire la partita, per determinare il vincitore si usano le seguenti condizioni (in ordine):

- Minor numero di Mafiosi nella riserva,
- Maggior numero di carte in mano,
- Sindaco in proprio possesso,
- Più vicino al primo giocatore, cioè: in posizione più alta nell'ordine di turno.

3. Quartieri

Due quartieri sono adiacenti se hanno un lato delle tessere esagonali a contatto. Questo è importante per il movimenti del *Sicario*, che vaga per la città.

Ogni quartiere ha uno spazio circolare, dove andranno posizionate le Chips Mafioso (una sopra la precedente, formando una pila). Questo può avvenire durante la I. Fase Azione.

Se un Mafioso è rimosso dalla pila di un quartiere, in un qualunque momento del gioco, lo spazio è riempito (grazie alla gravità) dalle altre chips in cima senza che la loro posizione cambi.

Ogni quartiere ha un unico numero (questo è importante solo nella II. Fase Quartieri e III. Fase Strategia)

Un giocatore guadagna sempre un (1) punto vittoria quando controlla un quartiere. Questo non è considerato un effetto del quartiere, quindi non può essere annullato.

Tra due Mafiosi in un singolo quartiere, quello che è arrivato prima sarà nella posizione più bassa della pila delle chips Mafioso. Il loro ordine è importante nel determinare il controllo del quartiere (eccetto per i quartieri FIGHT CLUB [3] e MUNICIPIO [7], vedi successivamente).

In generale, un giocatore non può avere il controllo su di un quartiere se non ha Mafiosi in quella zona. Quindi l'effetto del quartiere non potrà essere eseguito.

Per di più, specialmente nel caso dei quartieri FIGHT CLUB [3] e MUNICIPIO [7], nessuno ha il controllo se vi sono più giocatori che pareggiano per il numero più alto di Mafiosi, come descritto successivamente.



Determinare il controllo e risolvere i quartieri:

1. PRIGIONE

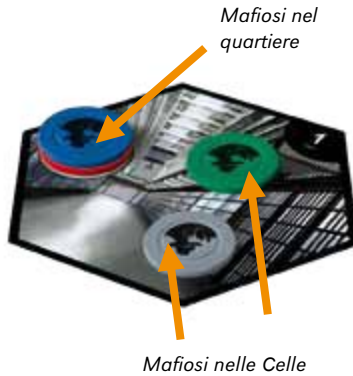


Avere il controllo della prigione può essere di grande utilità per il tuo clan! Il direttore della prigione cittadina può essere incarcerato come chiunque altro, anche senza la prova di un crimine. E fino a che non vieni compromesso e gli altri Mafiosi vengono rilasciati, potrai guadagnare abbastanza tempo per accrescere il potere della tua famiglia. Qual'era il nome della moglie del prossimo direttore e dei loro piccoli...?

La PRIGIONE, come quartiere, ha un'area speciale chiamata CELLE. Durante il gioco i Mafiosi potranno finire in cella come risultato dell'effetto di questo quartiere e come conseguenza delle carte Informatore e Complicità

Nelle CELLE vanno i Mafiosi che non fanno parte della pila delle chips, ma sono piazzati sopra la tessera Prigione. I Mafiosi nelle CELLE non sono mai tenuti in considerazione per il controllo della Prigione.

Non c'è limite al numero di Mafiosi che possono stare nelle CELLE, la prigione è molto grande.



Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi o (in caso di pareggio) chi era lì prima.

Il giocatore che controlla la Prigione guadagna un (1) punto vittoria e quindi il quartiere viene risolto in due step indipendenti eseguiti in questo ordine:

- Ogni giocatore ritira **nella propria mano** tutti i suoi Mafiosi che sono nelle Cella. Questa scarcerazione avviene ogni volta, anche se nessun giocatore ha controllo sulla Prigione e nemmeno la carta CAPO DELLA POLIZIA può cancellarla.
- Effetto del quartiere:** Il giocatore che controlla la Prigione sceglie un qualsiasi Mafioso nella città (indipendentemente che il quartiere sia contrassegnato o meno) e lo muove nelle CELLE.

Il giocatore che usa l'effetto del quartiere Prigione non può usarlo ancora se è stato annullato dalla carta CAPO DELLA POLIZIA.

In generale, una volta che un Mafioso è nelle CELLE (nessuna reazione è stata giocata per annullare) è rilasciato solo quando viene eseguito il primo step di risoluzione del quartiere PRIGIONE e mai in un altro modo.

2. PORTO



Ci sono troppi stranieri che girovagano attorno al fosco Porto. E' bene avere una buona visione d'insieme del Porto per sapere quale sicario assoldare; un oscuro solitario assassino. Non si fanno domande; indica solo il bersaglio che vorresti vedere in una cassa di legno...

Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi o (in caso di pareggio) chi era lì prima. Il giocatore che controlla il Porto guadagna un (1) punto vittoria e quindi il quartiere viene risolto in due step indipendenti eseguiti in questo ordine (il primo è considerato un effetto del quartiere, mentre il secondo non lo è):

- Effetto del quartiere:** Il giocatore con il controllo può (se vuole) muovere il *Sicario* in un quartiere adiacente.



Movimento del Sicario

- Quindi il giocatore che ha il controllo può giocare una carta SICARIO ed eseguirne il testo. Il giocatore sceglie un qualsiasi Mafioso di un quartiere ove è presente il *Sicario* e lo elimina (questo significa che la chip Mafioso ritornerà nella **riserva** e non nella mano del proprietario).

Il giocatore che ha il controllo non può usare l'effetto del quartiere un'altra volta se nel tentativo precedente è stato annullato dall'effetto della carta F.B.I.

Se l'effetto del Sicario è annullato da un avversario, il giocatore che controlla il Porto può giocare un'altra carta Sicario

3. FIGHT CLUB



Ragazzi disperati credono che i combattimenti illegali portino ad una vita migliore. Ma non c'è certezza in quello, e la morte arriva velocemente, quindi questo è il posto giusto per reclutare qualche tenace giovane che serva la famiglia...

Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi (qui, in caso di pareggio, non importa chi arriva prima). Il giocatore che controlla il FIGHT CLUB guadagna un (1) punto vittoria e quindi può eseguirne l'effetto.

Effetto del quartiere: Il giocatore che controlla il FIGHT CLUB o qualunque giocatore abbia il maggior numero di Mafiosi qui, può muovere una delle sue chip Mafioso dalla riserva (se possibile) nella mano.

Questo significa che anche se nessuno guadagna il punto vittoria per questo quartiere, due o più giocatori potranno usarne l'effetto, per ottenere una giovane recluta.

4. CENTRALE DI POLIZIA

Non c'è prezzo per avere le stesse informazioni della polizia. Perché avere ingenti spese nello spionaggio degli avversari e complicate ricerche dei loro piani se quei ragazzi dalla divisa blu possono farlo per te. Accedi alle risorse della centrale di polizia e ascolta tutto quello che gli uccellini "cantano"...



Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi o (in caso di pareggio) chi era lì prima. Il giocatore che controlla la Centrale di Polizia guadagna un (1) punto vittoria e quindi può eseguirne l'effetto.

Effetto del quartiere: Il giocatore che controlla la CENTRALE DI POLIZIA prende il *Poliziotto* (dalla Centrale o da un altro giocatore). D'ora in poi, o finché non la perde, il giocatore potrà vedere in ogni momento le carte in mano agli avversari, questa informazione non potrà essere condivisa.



Se nessuno ha il controllo della CENTRALE DI POLIZIA, il *Poliziotto* ritorna (o rimane) lì.

5. DISTRETTO DEGLI AFFARI

Non è solamente quello che brilla nelle vetrine dei negozi o quello che viene scambiato nei mercati azionari che fa girare il cosiddetto business. Puoi scambiare merce impensabile. Inserisciti nel distretto degli affari e prenditi un pezzo del mercato grigio...



Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi o (in caso di pareggio) chi era lì prima. Il giocatore che controlla il Distretto degli Affari guadagna un (1) punto vittoria e quindi può eseguirne l'effetto.

Effetto del quartiere: Il giocatore che controlla il Distretto degli affari pesca tre (3) carte azione e quindi ne scarta una a scelta dalla sua mano. La carta scartata può essere una di quelle appena pescate.

6. CLUB DEI GENTILUOMINI

Esiste una organizzazione segreta per le persone d'élite dove puoi danzare e parlare discretamente. Avere connessioni con l'alta società e formare legami con loro è un dovere se vuoi andare avanti...



Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi o (in caso di pareggio) chi era lì prima.

Il giocatore che controlla il Club dei Gentiluomini guadagna un (1) punto vittoria e quindi può eseguirne l'effetto.

Effetto del quartiere: Il giocatore che controlla il Club dei Gentiluomini può giocare una carta con il simbolo "+1" e guadagnare un punto vittoria extra.

Ogni volta che l'effetto del simbolo "+1" è annullato da un avversario, il giocatore può giocare un'altra. Un giocatore non può mai guadagnare più di un (1) punto vittoria extra per fase.

7. MUNICIPIO

Più un politico corrotto è importante, più potrai cambiare con metodi sleali ma ufficiali il corso degli eventi di questo sacro servizio al pubblico. Sul serio; il vantaggio che ne otterrai sarà grande e spietato come è sempre stata la politica. Chi è il capo della tua famiglia?



Il controllo di questo quartiere è del giocatore che ha il numero maggiore di Mafiosi (qui, in caso di pareggio, non importa chi arriva prima). Il giocatore che controlla il FIGHT CLUB guadagna un (1) punto vittoria e quindi può eseguirne l'effetto.

Effetto del quartiere: Il giocatore che controlla il Municipio prende il *Sindaco* (dal Municipio o da un altro giocatore).

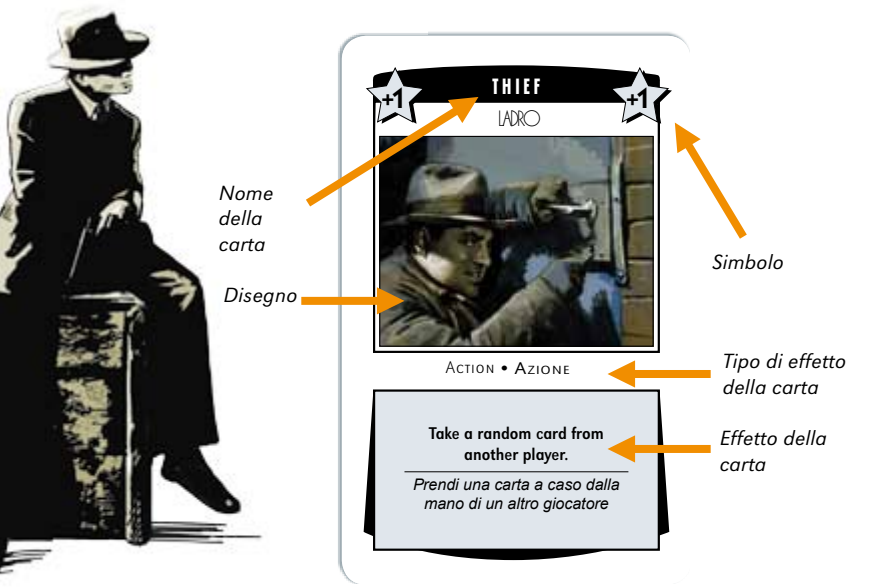
D'ora in poi, o finché non la perde, il giocatore sceglierà i quartieri (II. Fase Quartieri e III. Fase Strategia) e determinerà l'ordine di ritiro dei Mafiosi (III. Fase Strategia).

Nota: sulle carte riassunto queste tre parti chiave sono descritte come "decisioni del Sindaco".

Se nessuno dei giocatori controlla il MUNICIPIO (nel caso ci siano due o più giocatori con pari chips Mafioso, indipendentemente dall'ordine) il *Sindaco* ritorna sulla tessera Municipio (nessuno guadagna il punto vittoria).

4. Carte Azione

Le carte Azione si ottengono: usando l'effetto di una carta TRADE o l'effetto del quartiere DISTRETTO DEGLI AFFARI [5], e sono sempre pescate alla fine di ogni turno. Non c'è limite al numero di carte in mano.



Nel gioco potete trovare undici tipi differenti di carte azione (descritte dal nome, disegno, tipo di effetto ed effetto della carta stessa). Indipendentemente dal tipo di carta, questa conterrà uno dei quattro diversi simboli (**Cappello**, **Pugno**, **Proiettile**, e “+1”).



- In generale, tutte le carte azione possono essere usate (giocate) solamente in **una** di queste tre possibili modalità :
- Usare l’effetto della carta (descritto nel testo).
 - Usare l’effetto del simbolo (mostrato negli angoli superiori della carta).
 - Scartare una carta (ignorandone sia l’effetto che il simbolo), come azione temporeggiante (vedi I. Fase Azione).

L'effetto della carta o del simbolo è sempre uno di questi tre tipi:

- AZIONE**
Questo tipo di carta e il suo effetto o quello del simbolo sono risolti come una azione, come quelle descritte nella I. Fase Azione. Solo una azione può essere svolta da ogni giocatore per round, quindi se un effetto è annullato da un avversario, il giocatore non potrà giocaare un'altra carta AZIONE e toccherà al giocatore successivo.

- QUARTIERE**
L'effetto di questo tipo di carte è risolto durante la II. Fase Quartieri. Se l'effetto della carta o del simbolo sono annullati da un avversario, il giocatore può giocare un'altra.
- REAZIONE**
Questo tipo di effetto permette ad un giocatore di reagire di fronte all'azione di un avversario, e il suo uso può variare, vedi spiegazione successiva. Se l'effetto reazione è annullato da un avversario, un'altra reazione potrà essere compiuta dal giocatore (prima di risolvere l'effetto che ha causato la reazione).

Reazioni (effetti) delle carte CAPO DELLA POLIZIA, F.B.I. e del simbolo Pugno possono essere usate da tutti, mentre l'effetto della carta COMPLICITA' (come scritto sulla carta) può essere usata solo dai giocatori coinvolti.

Effetti dei Simboli :

Cappello (AZIONE)

- Effetto del simbolo :**
- Come azione, nel suo turno un giocatore può usare una (1) carta con questo simbolo per muovere un Mafioso da un qualsiasi quartiere (tranne le CELLE) nella sua mano
 - Come azione, nel suo turno un giocatore può usare due (2) carte con questo simbolo per muovere un Mafioso dalla sua **riserva** (solo se possibile) in un qualsiasi quartiere. Il nuovo Mafioso andrà in cima alla pila delle chips Mafioso del quartiere scelto

Se l'effetto del simbolo è annullato da un avversario, il round del giocatore finisce.

Pugno (REAZIONE)

- Effetto del simbolo :**
- Come reazione, nel suo turno un giocatore può usare una (1) carta con questo simbolo per annullare l'effetto di una qualsiasi carta azione o simbolo(i) giocati.
 - Come azione, nel suo turno un giocatore può usare due (2) carte con questo simbolo per muovere un Mafioso dalla sua **riserva** (solo se possibile) in un qualsiasi quartiere. Il nuovo Mafioso andrà in cima alla pila delle chips Mafioso del quartiere scelto

Proiettile (AZIONE)

- Effetto del simbolo :**
Un giocatore che ha dichiarato di passare nella corrente I. Fase Azione può (nel suo turno) usare una carta con questo simbolo e quindi fare una azione.

Questa azione non riporta il giocatore nella fase Azione. Nel suo prossimo turno non potrà fare altre azioni. Il giocatore potrà tuttavia usare un altro simbolo Proiettile nel turno successivo perchè non c'è limite al numero di simboli Proiettile che si possono usare in una singola II. Fase Azione.

Quando l'ultimo giocatore attivo dichiara di passare, nessun altro giocatore può usare questo simbolo, e la fase termina.

Se l'effetto è annullato da un avversario, il turno del giocatore finisce.

„+1“ (QUARTIERE)

- Effetto del simbolo :**
Il giocatore che ha il controllo del CLUB DEI GENTILUOMINI [6] può usare una carta con questo simbolo per guadagnare un (1) punto vittoria extra.

Se questo effetto è annullato da un avversario, il giocatore può giocare un'altra carta con questo simbolo. E' possibile guada-gnare solamente un punto vittoria extra per III. Fase Strategia.

NOTA - Anche se la carta ha due simboli negli angoli superiori, è sempre considerata una carta con un simbolo

Esempio :
Il giocatore A usa due carte con un simbolo **Cappello** per piazzare un Mafioso nel PORTO [2]. Il giocatore B si sente minacciato quindi gioca immediatamente due carte con un simbolo Pugno per annullare la mossa di A. Il giocatore A desidera fortemente un Mafioso lì, so gioca due carte con un simbolo Pugno. Questo annulla l'effetto dei simboli Pugno giocati da B e quindi il Mafioso di A potrà muovere nel PORTO, per il costo di quattro carte.

Il giocatore B usa due carte con un simbolo **Pugno** come reazione ad A (che aveva giocato due simboli Pugno per annullare un precedente effetto). Questo fa arrabbiare il giocatore C che usa due carte con un simbolo Pugno (per annullare i simboli giocati da B). Il risultato è che l'effetto originale è annullato da A.

Il giocatore A ha il controllo del CLUB DEI GENTILUOMINI [6] e gioca una carta con il simbolo “+1” per un punto vittoria extra. Il giocatore B non è contento della mossa, quindi annulla il “+1” con due **Pugni**. Ma il giocatore A ha la risposta pronta e gioca un'altra carta “+1”. Quindi il giocatore C si intromette e annulla l'effetto ancora una volta. Dato che il giocatore A non ha altre carte “+1”, non guadagna nessun punto vittoria extra.

Il giocatore A, dopo aver dichiarato di passare, gioca nel suo turno una carta con il simbolo Proiettile. Il giocatore B potrebbe annullarlo (con due carte Pugno) nel qual caso il turno di A finirebbe. Ma B non lo fa e aspetta. Il giocatore A ha solo un Mafioso e una carta in mano. In caso decidesse di muovere il Mafioso in un quartiere, questa azione non potrebbe essere annullata. Nel caso A giochi la sua carta, B potrebbe aspettare di vederne l'effetto e reagire.

Effetti delle carte azione in dettaglio :

SICARIO

- Il patto è sancito, la vittima è condannata, il sicario non ha rimorso.*
- Questa carta si gioca quando si risolve il PORTO [2] di modo che il SICARIO possa finire il lavoro.
 - Il Mafioso da eliminare può essere in una qualsiasi posizione sulla pila dell chips Mafioso; quando viene eliminato finisce nella riserva del giocatore proprietario e non in mano.
 - Non può essere usata su Mafiosi rinchiusi nelle CELLE della Prigione [1]



LOCATION • QUARTIERE

Elimina un qualsiasi Mafioso in un quartiere dove è presente il Sicario

SPIA

- Quando questo uccellino canta, anche gli alti e potenti cadono...*
- Il Mafioso scelto può essere in una posizione qualsiasi della pila del quartiere scelto.

LADRO

Un buon ladro è una risorsa. Stringigli la mano, passagli la giusta mancia e sarai ricompensato. Ma contati le dita dopo che lo hai fatto...

- Un giocatore non può vedere le carte dell'avversario quando ruba una carta.

CAPO DELLA POLIZIA

Il capo? E' un buon'uomo. Sa quando chiudere un occhio e quando calare il pugno dell'autorità. Per fortuna la sua passione per il dollaro è più forte del suo amore per la legge...

- Quando un giocatore usa uno degli effetti elencati, usa questa carta per annullarli.
- Se l'effetto della carta CAPO DELLA POLIZIA è annullato, l'effetto iniziale viene eseguito.

F.B.I.

Avendo i federali nelle tue tasche puoi tracciare una linea tra la vita e la morte. La tua vita, la morte del tuo avversario.

- Quando un giocatore usa uno degli effetti elencati, usa questa carta per annullarli.
- Se l'effetto della carta F.B.I. è annullato, l'effetto iniziale viene eseguito.
- Nel caso dell'effetto del PORTO [2], questa carta ha due diversi utilizzi, ognuno risultante in diversi esiti, (può bloccare il movimento del Sicario o prevenirne l'assassinio; o due carte F.B.I. in sequenza per annullare entrambi gli effetti)



ACTION • AZIONE

Prendi una carta a caso da un avversario



REACTION • REAZIONE

Annulla l'effetto delle carte SPIA, LADRO, RAID DI POLIZIA o del quartiere PRIGIONE



REACTION • REAZIONE

Annulla l'effetto delle carte SICARIO, SCAMBIO, GRANDE COMLOTTO o del quartiere PORTO

RAID DI POLIZIA

Non c'è niente di più facile che provocare un raid. Un sussurro nell'orecchio giusto, un dollaro nella tasca giusta. Sii sicuro che i tori sappiano quando fermarsi, o daranno la caccia agli echi a ritroso fino a te.

- Il raid può essere provocato in ogni quartiere che abbia almeno due Mafiosi del giocatore.
- Tutti i Mafiosi ritornano nelle mani dei giocatori, anche quelli del giocatore che ha usato la carta; dopo questa azione il quartiere è vuoto.
- Tutti i giocatori che avevano dichiarato di passare nella I. Fase Azione corrente e ricevono indietro i loro Mafiosi, ritornano immediatamente in gioco nell'fase corrente; il "passo" di un giocatore è annullato, questo vale anche per il giocatore che ha giocato la carta
- Non si applica ai Mafiosi nelle CELLE della Prigione



ACTION • AZIONE

Tutti i Mafiosi di un quartiere dove ci sono almeno due tuoi Mafiosi ritornano nelle mani dei giocatori.



GIOCHI D'OMBRE

Ogni abitudine può cambiare quando sono tirate le giuste corde. Quindi nasconditi dietro il trono, fatti amici nelle alte sfere e, soprattutto, sii discreto.

- I Mafiosi da scambiare saranno quelli più in basso nella pila delle chips.
- Nessuno dei Mafiosi scambiati può appartenere al giocatore che ha usato GIOCHI D'OMBRE



ACTION • AZIONE

Scambia i Mafiosi più in basso tra due quartieri.



ACTION • AZIONE

Scegli un qualsiasi Mafioso e muovilo in un altro quartiere

GRANDE PIANO

Fai guardare i tuoi rivali da quella parte mentre tu vai nell'altra direzione. Assicurati di avere un piano perchè le cose possono sempre cambiare...

- La chip Mafioso scelta che viene mossa va sempre a finire in cima alla pila nel nuovo quartiere.
- Il Mafioso può appartenere ad un qualunque giocatore, incluso quello che ha giocato questa carta.
- Non si applica ai Mafiosi nelle CELLE



COMPLICITA'

Quando vieni beccato, continua a scalciare ed urlare! Se cadi, aggrappati al tuo avversario e fai cadere anche lui!

- Questa rezazione può essere giocata solo dal giocatore che vede uno dei suoi Mafiosi andare nelle CELLE
- Il terzo giocatore non può essere chi ha causato l'incarcerazione o quello che sta andando nelle CELLE.



REACTION • REAZIONE

Se il tuo Mafioso è spedito nelle Cella, puoi mandare un Mafioso di un terzo giocatore nelle Cella con te

- I giocatori possono reagire all'effetto della carta Complicità giocandone un'altra; in quel caso il terzo giocatore può essere chi ha iniziato il primo incarceramento.

Esempio:

Il giocatore A usa Spia sul giocatore B. B non può annullarlo, ma gioca la carta Complicità quindi un Mafioso di C va anche lui nelle celle. Il giocatore C fa lo stesso, ma non può scegliere un Mafioso di B (che ha causato il suo incarceramento) ma può sceglierne uno di A anche se è stato lui ad iniziare la "retata"...

SCAMBIO

Le piccole frodi non si possono mai comparare al potere e rispetto derivanti dal grande business. Ad ogni modo, possono aiutarti e ogni patto può trasformarsi nella grande occasione...

- La carta scartata deve essere una delle tre pescate (mentre l'effetto del Distretto degli Affari [5] consente di scartare una carta che si aveva già in mano).



ACTION • AZIONE

Pesca tre carte; tienine due e scartane una

ACCORDO SEGRETO

In una feroce lotta per il potere, avere un asso nella manica è un must. Il supporto clandestino di qualche piccolo clan può essere proprio quello che serve per far pendere la situazione in tuo favore

- Nella II. Fase Quartieri, quando viene determinato il controllo, un giocatore può aumanetare il numero di Mafiosi in quel quartiere di uno per ognuna di queste carte giocate.
- Ogni giocatore può usare più di una di queste carte alo stesso momento.
- Ogni giocatore può usare ancora un'altra di queste carte se l'avversario lo fa anche lui.



LOCATION • QUARTIERE

Quando determini il controllo di un quartiere guadagni +1

Esempio:

Sia il giocatore A che B hanno 3 Mafiosi sul MUNICIPIO [7]. A usa la carta Accordo Segreto che lo fa andare in vantaggio. B gioca la stessa carta e quindi i giocatori sono ancora pari. A non fa nient'altro quindi B gioca un'altra carta Accordo Segreto. Dato che A non ha più carte Accordo Segreto rimaste, e nessun'altro giocatore annulla qualcosa, B guadagna il controllo del MUNICIPIO [7] con un rapporto di 5 a 4. Se non avesse giocato l'ultimo Accordo Segreto, vi sarebbe stato un pareggio e nessuno dei giocatori vrebbe preso il controllo sul MUNICIPIO [7].

Carte bianche

MAFIA CITY contiene 7 carte bianche extra. In caso di perdita o danno su una carta, le puoi rimpiazzare scrivendoci sopra l'effetto e il tipo di carta negli spazi bianchi. Ogni carta azione è presente in 4 copie, ogni copia con un simbolo diverso dei quattro disponibili. Cinque delle seguenti carte sono doppie nel mazzo: Sicario, Spia, Capo della Polizia e F.B.I., ognuna con un simbolo "+1" e un Ladro con un simbolo Cappello; questo porta il totale a 49 carte.





MAFIA CITY

Project leader: Petr Bělík

Game designers: Petr Bělík feat. $e^{i\pi} + 1 = 0$

Artwork: Marek Píza

Graphic Design: Marek Píza

Rules: $e^{i\pi} + 1 = 0$

Traduzione in Italiano: Nicola alias "NicolaM3"

Impaginazione: Nicola alias "NicolaM3"

Nota: La presente 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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.