

## DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE SCAGNOZZO

- **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.
- **Big City Boys:** giocatela su una Carta Muscoli. Aggiunge un valore di 5 e mezzo a quella carta per un solo turno.
- **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.
- **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.
- **City Politics:** acquistate 1 o 2 Segnalini Influenza per 4G\$ ognuno.
- **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.
- **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).
- **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**".
- **(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.
- **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.
- **G-Men—Investigation:** giocatela su un'altra Carta Scagnozzo che è appena stata giocata (o su "**Friendly Union Boss**" scoperta). Quella carta è annullata.
- **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.
- **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.
- **(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.

- **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.
- **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.
- **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.
- **Opportunity Knocks:** muovete un Segnalino Miglioramento da uno Spaccio ad un altro Spaccio aperto.
- **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.
- **(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.
- **Safe-house:** riprendetevi fino a 3 Segnalini Influenza dagli Spacci. 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 negli Spacci fino al turno seguente.**
- **State Politics:** acquistate 1,2 o 3 Segnalini Influenza per 5G\$ ognuno.
- **Thirsty:** giocatela su uno Spaccio aperto. Il Consumo aumenta di 1 Dado per un turno. Non può essere giocata su O’Malley’s.
- **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.
- **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.**
- **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.
- **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.
- **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.