

PRAVIDLA HRY



TLAM
games

1–4 hráči
45 min. na hráče

SPEAKEASY

HRA VITALA LACERDY

„Speakeasy“ vás přenese do bouřlivých 20. let 20. století v období prohibice.

V období prohibice byl Manhattan pod pevnou nadvládou významného mafiána Luckyho Luciana. Aby posílil svou moc nad tímto územím, zavedl strukturovaný systém nazývaný „Komise“. Rozdělil Manhattan do různých čtvrtí, z nichž každou přidělil jinému gangsterovi, který byl zodpovědný za řízení jejích „legitimních operací“.

Tito gangsteři pracovali na základě dohody o neútočení, zdržovali se napadání jeden druhého a v případě potřeby spolupracovali. Dohoda zajišťovala poměrně mírové soužití, díky čemuž se mohli soustředit na rozšiřování činnosti bez vnitřních konfliktů.

Gangsteři přísně střežili své přidělené čtvrti, aby udrželi pořádek a zabránili nováčkům v pronikání na jejich území. Jakýkoli

neoprávněný pokus o získání vlivu se setkal s odporem. Pouze ti, kteří byli součástí stávající sítě, se tak mohli zapojovat do výdělečného světa nelegálních aktivit.

Toto prosperující impérium a nezákonné činnosti, mimo jiné pašování alkoholu a hazardní hry, jim přinášelo značné zisky. Lucky Luciano dbal na to, aby každý gangster dostal podíl z celkových příjmů na základě výkonu a efektivity svých operací. Úspěch jejich impéria spočíval v efektivní organizaci, spolupráci a věrnosti k systému zavedenému Luckym Lucianem.

I přes nezákonnou podstatu těchto činností se jednalo o zkušené podnikatele, kteří svá zločinecká impéria řídili se strategickou přesností, stali se tak obávanou silou manhattanského podsvětí v období prohibice.

OBSAH

Herní materiál	3	3.2. Policejní hlídky na Manhattanu	10	Restaurace	19
Příprava hry	4-5	3.3. Výnos z ovládaných oblastí	10-11	Central Park	20
Příprava hráčů	6	Akce a efekty	12-13	4. Kolo závěrečného bodování (1933)	20
Přípravné kolo (1920)	6	Lokace	13	Tipy a varianta	21
Klíčové prvky	7	Kancelář dodavatelů	14	Popis karet, destiček a žetonů	22-24
Průběh hry	8-11	Úřad městského plánování	15	Schopnosti společníků	22
1. Návrat kápů (2./3./4. DĚJSTVÍ)	8	Garáž	16	Žetony beden	22
2. Kola hráčů (1./2./3./4. DĚJSTVÍ)	8	Radnice	17	Cíle zfalšovaných knih	23
3. Fáze Luckyho Luciana (1./2./3. DĚJSTVÍ)	9	Komise	17	Karty pomocníků	24
3.1. Válka gangů	9	Doky	18	Žetony města	24

CO BUDETE VE HŘE DĚLAT?

Ve hře *Speakeasy* (speakeasy, doslova „mluv tiše“ - aby vás nikdo neslyšel, bylo označení ilegálních barů v USA v době prohibice) se chopíte rolí protřelých mafiánských bossů, kteří řídí a provozují své podniky nelegálně prodávající alkohol na Manhattanu v této vzrušující a nebezpečné době.

Avšak provozovat impérium tajných barů není snadný úkol, abyste tedy udrželi krok před konkurencí, budete muset využít veškerou svou mazanost a všechny dostupné zdroje. S tím, jak budete vylepšovat své operace, stávat se známějšími a přecházet na luxusnější noční kluby, či dokonce kasína, začnete přitahovat pozornost cizí mafie a policie. Musíte využít veškeré páky, abyste udrželi svůj podnik v chodu a dostali podíl od Luckyho Luciana.

Abyste získali cenné zdroje a výhodu nad soupeři, můžete se spolčit s cizími gangstery, a dokonce napadnout a okrást pašeráky.

Ve hře bude potřeba pečlivá správa karet a strategické umísťování kápů, abyste mohli dodávat ilegální alkohol. Budete muset najímat ranaře, kteří vám pomohou ovládnout Manhattan. Budete falšovat účetnictví, abyste naplnili trezory nezdaněnými penězi tím, že dosáhnete předem určených cílů.

Konečný cíl je jednoduchý: nashromážděte dostatek peněz a staňte se nejúspěšnějším bossem ve městě. Máte na to, vypracovat se na vrchol scény ilegálních barů a ovládnout Manhattan během prohibice? Je čas nasadit si fedoru a zjistit to ve hře *Speakeasy*.

VÍTĚZNÁ PODMÍNKA

Vítězem se stane ten, kdo v průběhu hry nashromáždí nejvíce peněz.

Speakeasy je hra o umísťování pracovníků, správě karet a ovládání potřebných území.

Ve hře budete získávat a utrácet peníze ve svém „rodinném byznysu“: pašování alkoholu, abyste mohli prodávat pálenku, falšování účetnictví, otevírání budov nebo přebírání barů jiných gangsterů, vylepšování barů na noční kluby a kasína, napadání a okrádání pašeráků a také ovládání čtvrtí.

AUTOŘI

Mé poděkování si zaslouží všichni, kdo se podíleli na testování hry, zejména: Shelley Danielle, Jon Deale, Scott Hill, Evan Sarafian, Janusz Franas, Scott Campbell, Sidd (ooba), John Auer, Weronika Wojtala, kteří strávili hodiny a hodiny hraním *Speakeasy*. A také Adrian Smith, Aidan, Alexandre Abreu, André Martins, Andrew, Ao Meng, Asier Villanueva, Axel Cisneros, Carlos Ferreira, Connor Devine, Daniel Guimarães, Daniel Trzeciak, David Ouellette, Devin Parentice, Donny Wongso, Douggy, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Fabio, Henrique Barbosa da Costa, Ian O'Toole, João Duro, João Quintela Martins, Julián Pombo, Ketan Deshpande, Kris Young, Kyle Gormley, Malcolm King, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Marton Ferenci, Mateuko/ Mattheu, Michael Mikalonis, Michal Sadowski, Nour, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafaela Morris, Rafael Pires, Randal Lloyd, Robert Hovakimyan, Sarah Green, Sauron, Shay Rickman, Tiago Duarte, Thomas Berggren, Vittorio, Zach.

Posílám lásku mým krásným dětem, Alexovi a Inês, a mému nejlepší přítelkyni, mé ženě Sandře, za veškerou trpělivost, podporu a inspiraci.

Autor hry: Vital Lacerda
Ilustrace: Ian O'Toole
Grafický design a 3D ilustrace: Ian O'Toole
Vývoj hry: Shelley Danielle
Sólová hra: Vital Lacerda, Shelley Danielle & Dávid Turczí
Sazba pravidel a 3D ilustrace: Vital Lacerda
Anglická pravidla a redakce: Phil Pettifer
Korektury: Ori Avtalion, Alex Colby, Marcos Avlonitis, Shelley Danielle, Scott Tepper a mnoho členů Vitalova Discordu
Vedoucí projektu: Randal Lloyd

©2025 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive #5, Leitchfield, KY 42754, USA
Všechna práva vyhrazena.

ČESKÁ VERZE HRY

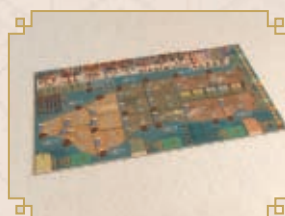
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Daniel Knápek
Korektury: Eliška Pospíšilová, Eliška Schmucková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď
Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com



HERNÍ MATERIÁL

Všechny herní materiál s výjimkou peněz je limitován počtem.



1 oboustranný herní plán



4 desky operací a 4 zástěny



1 deska doků



1 deska gangsterů



4 nápovědy



4 ukazatele operací a 1 ukazatel
sily pro každého hráče



4 ukazatele pořadí tahů
(1 v každé barvě hráče)



4 ukazatele proslulosti
(1 v každé barvě hráče)



4 ukazatele spolčení
(1 v každé barvě hráče)



40 účetních knih
(10 v každé barvě hráče)



12 ukazatelů ovládnání oblasti
(3 v každé barvě hráče)



16 kápů
(4 v každé barvě hráče)



48 mafiantů
(12 v každé barvě hráče)



4 lihovary
(1 v každé barvě hráče)



32 barů hráčů
(8 v každé barvě hráče)



12 nočních klubů
(3 v každé barvě hráče)



12 kasin
(3 v každé barvě hráče)



8 nákladáček
(2 v každé barvě hráče)



24 barů gangsterů a 3 ukazatele
ovládání oblasti gangsterů



20 destiček gangsterů ve 4 baličcích
(6×A, 4×B, 4×C, 6×D)



16 žetonů čtvrtí gangsterů,
20 žetonů síly gangsterů



4 pašerácké lodi a 7 žetonů
přístavů



24 ranařů a 40 sudů



16 policistů a 16 žetonů čtvrtí
policistů



12 karet operací VIP místností



12 karet operací večírků



12 karet operací lihovarů



12 karet operací vozového parku



21 karet pomocníků



20 žetonů páky



9 destiček oblastních cílů



21 žetonů cílů v Central Parku
(7 každého typu A, B a C)



54 žetonů města



18 žetonů beden



Peníze v různých hodnotách



5 ukazatelů uzavřených čtvrtí
(pouze pro hru 1–3 hráčů)

► PŘÍPRAVA HRY



Umístěte herní plán doprostřed stolu, vzhůru stranou odpovídající počtu hráčů (1/2, nebo 3/4), jak je označeno v levém horním rohu tímto symbolem (●).

Herní plán představuje Manhattan rozdělený na Central Park a tři oblasti: Downtown (vlevo), Midtown (uprostřed) a Uptown (vpravo); a 16 čtvrtí (po 6 v Downtownu a Midtownu, 4 v Uptownu). Každá čtvrtí má dvě pole pro budovy s výjimkou Uptownu, kde jsou vždy 3 (2 ve hře 2 hráčů).

VE HŘE 2 HRÁČŮ:



Zamíchejte žetony čtvrtí gangsterů lícem dolů.

Odhalujte jeden žeton po druhém a vždy umístěte ukazatel uzavřené čtvrti do odpovídající čtvrti. Ukazatele uzavřených čtvrtí by měly obsahovat přesně dvě čtvrti v Downtownu, dvě čtvrti v Midtownu a jednu čtvrtí v Uptownu. Jakmile tedy dosáhnete limitu pro danou oblast, ignorujte každý další odhalený žeton čtvrti z této oblasti a vždy místo něj odhalte nový.

Pět žetonů čtvrtí gangsterů představujících uzavřené čtvrti vraťte do krabice. Případné další odhalené žetony otočte zpět lícem dolů a vraťte k ostatním žetonům čtvrtí gangsterů.



GANGSTEŘI

1. Umístěte desku gangsterů napravo od herního plánu.
2. Umístěte žetony síly gangsterů a bary gangsterů do zásoby vedle desky.
3. Rozdělte destičky gangsterů do balíčků dle písmen. Ve hře 2 hráčů nejprve zamíchejte všechny destičky gangsterů s písmenem A a dvě z nich náhodně vraťte do krabice.
4. Zamíchejte žetony čtvrtí gangsterů lícem dolů. Vezměte 6 destiček gangsterů (4 ve hře 2 hráčů) určených pro přípravu hry (s písmenem A v levém horním rohu).



Za každou destičku gangsterů odhalte jeden žeton čtvrtí gangsterů a umístěte destičku gangsterů, stranou města vzhůru, do odpovídající čtvrti na desce gangsterů. Odhalené žetony čtvrtí gangsterů vraťte do krabice.

5.



Za každou destičku gangsterů na desce gangsterů vezměte žeton síly gangsterů v hodnotě odpovídající síle gangsterů (v hnědém rámečku) a umístěte jej stranou s číslem vzhůru na pole síly gangsterů (pistole) ve čtvrti, jejíž číslo je uvedené nad destičkou gangsterů na desce gangsterů.

6.

Do každé čtvrti s žetonem síly gangsterů umístěte bar gangsterů ze zásoby vedle každého pole pro budovu (umísťte je vedle pole pro budovu, aby byly žetony města viditelné). Do čtvrtí v Downtownu a Midtownu umístěte po dvou barech, do čtvrtí v Uptownu po třech (pouze 2 ve hře 2 hráčů).

7.



Ze zbývajících žetonů čtvrtí gangsterů odhalte 3 náhodné žetony (2 ve hře 2 hráčů) a umístěte je lícem dolů (červenou stranou vzhůru) na pole síly gangsterů (pistole) ve čtvrtích se stejným číslem.

8. Zbytek žetonů čtvrtí gangsterů umístěte lícem dolů do části se stupnicí, ve dvou sloupečcích po 3 a 4 žetonech, jak je uvedeno na herním plánu (dva sloupečky po 2 a 3 žetonech ve hře 2 hráčů).
9. Umístěte jeden žeton ovládnutí oblasti gangsterů na spodní pole stupnice ovládnutí každé oblasti – Downtown, Midtown a Uptown.

POLICISTÉ

10. Zamíchejte žetony čtvrtí policistů lícem dolů a odhalte 4 z nich. Za každý odhalený žeton umístěte jednoho policistu do uvedené čtvrti. Odhalené žetony čtvrtí policistů vraťte do krabice (ve hře 2 hráčů mohou být policisté umístěni do uzavřených čtvrtí).

11.



Odhalte další 4 žetony čtvrtí policistů a umístěte je lícem dolů do odpovídajících čtvrtí, na pole pro policisty.



12. Ze zbývajících žetonů čtvrtí policistů utvořte dva sloupce po 4 žetonech lícem dolů a umístěte je na část se stupnicí času, jak je uvedeno na herním plánu.

ŽETONY MĚSTA

13. Zamíchejte žetony města lícem dolů. Na každé pole pro budovu na herním plánu umístěte náhodný žeton města lícem vzhůru (ve hře 2 hráčů neumísťte žetony města do čtvrtí s ukazatelem uzavřené čtvrti).

14. Ze zbývajících žetonů umístěte 3 lícem vzhůru na pole v pravém sloupci v nabídce žetonů města na herním plánu. Ze zbývajících žetonů města utvořte tři hromádky lícem dolů a umístěte je na pole v levém sloupci. Prostřední sloupec zůstane prázdný.

DESTIČKY OBLASTNÍCH CÍLŮ

15. Zamíchejte destičky oblastních cílů lícem dolů, vezměte vrchní destičku a umístěte ji lícem vzhůru na příslušné pole v Downtownu.

a. Odhalujte po jedné zbývajících destičky, dokud neodhalíte destičku s jiným číslem, než jaké je na destičce umístěné do Downtownu. Umístěte takovou destičku na příslušné pole v Midtownu.

b. Podobně odhalujte další destičky, dokud neodhalíte destičku s jiným číslem, než jaká jsou na destičkách v Downtownu a Midtownu. Umístěte takovou destičku na příslušné pole v Uptownu.

c. Vraťte zbývajících destičky oblastních cílů do krabice (včetně těch odhalených, ale neumístěných).

DESTIČKY CÍLŮ V CENTRAL PARKU

16. Rozdělte destičky cílů v Central Parku do tří sloupců podle jejich rubu: A, B a C. Zamíchejte každý sloupec zvlášť.

- Vezměte vrchní destičku sloupce A a umístěte ji na první pole v Central Parku (nejvíce vlevo). Odhalujte po jedné další destičky sloupce A, dokud neodhalíte destičku s jiným písmenem, než je na již umístěné destičce. Umístěte takovou destičku na druhé pole v Central Parku.
- Podobně odhalujte po jedné destičky sloupce B, dokud neodhalíte dvě destičky se dvěma různými písmeny, které zároveň nejsou na již umístěných destičkách. Umístěte takovéto dvě destičky na třetí a čtvrté pole v Central Parku.
- Nakonec odhalujte po jedné destičky sloupce C, dokud neodhalíte destičku s jiným písmenem, než jaké je na všech již umístěných destičkách. Umístěte takovou destičku na páté pole v Central Parku (nejvíce vpravo).
- Vraťte zbývajících destičky cílů v Central Parku do krabice (včetně těch odhalených, ale neumístěných).

KARTY OPERACÍ A POMOCNÍKŮ

17. Rozdělte karty operací do čtyř různých balíčků podle jejich druhu: VIP místnosti, večírky, lihovary a vozový park. Zamíchejte každý balíček operací zvlášť, rozdejte každému hráči po jedné kartě od každého druhu a poté umístěte tyto čtyři balíčky lícem vzhůru vedle herního plánu.

18. Zamíchejte karty pomocníků a umístěte je lícem dolů vedle herního plánu. Vezměte vrchní tři karty balíčku a vyložte je lícem vzhůru do nabídky vedle balíčku pomocníků.

DESKA DOKŮ A PAŠERÁCI

19. Umístěte desku doků nalevo od herního plánu.

20. Umístěte po 5 sudech na každou pašeráckou loď, na příslušná pole.

21. Zamíchejte žetony beden a umístěte po jednom lícem vzhůru na příslušné pole každé pašerácké lodi. Zbývajících žetony beden umístěte ve sloupečku lícem vzhůru vedle desky doků.

22. Zamíchejte žetony přístavů lícem dolů. Postupně za každou pašeráckou loď otočte jeden žeton přístavu a umístěte příslušnou loď do odpovídajícího přístavu na herním plánu podle symbolu uvedeného na žetonu. Po umístění všech lodí vraťte všechny žetony přístavů do krabice.

ZÁSoba

23. Vytvořte zásobu sudů, policistů, peněz, žetonů páky a ranařů vedle herního plánu.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ



KAŽDÝ HRÁČ:

Vyberte si barvu a vezměte si desku operací, zástěnu a pořadač s materiálem ve vybrané barvě.

Pořadač obsahuje:

4 ukazatele operací, 1 ukazatel síly, 1 ukazatel proslulosti, 1 ukazatel pořadí tahů, 3 ukazatele ovládnutí oblastí, 4 kápa, 12 mafiánů, 10 účetních knih (dále jen knihy), 2 nákladáky, 1 ukazatel spolčení, 1 lihovar, 8 barů, 3 noční kluby a 3 kasina.

TAKÉ SI VEZMĚTE:

1 ranaře a 1 náповědě.

- A. Každý hráč by také měl mít 4 karty operací, 1 z každého balíčku, rozdané v kroku 17 přípravy hry.

VAŠE DESKA OPERACÍ:

- Umístěte 1 ukazatel operací na pole úrovně 1 (nejvíce vlevo) každé stupnice úrovně operací a ukazatel síly na pole úrovně 1 (nejvíce vlevo) své stupnice síly.
-  Umístěte svoje kápa, lihovary, bary, noční kluby a kasina na příslušná pole. Ujistěte se, že je lihovar na správném poli.
- Umístěte ranaře na své pole pro ranaře \$0.
- Umístěte svůj ukazatel spolčení na pole pro společníka.
- Umístěte jeden svůj nákladák vedle své desky operací a druhý pod operace vozového parku.

VAŠE ZÁSTĚNA:

- Postavte svoji zástěnu (sejf) vedle své desky operací.
- Umístěte \$15 před sebe mimo zástěnu a dalších \$30 umístěte za svou zástěnu tak, aby tyto peníze ostatní hráči neviděli.

NA HERNÍM PLÁNU:

-  Umístěte jeden svůj ukazatel ovládnutí oblasti na spodní pole stupnice ovládnutí každé oblasti – Downtown, Midtown a Uptown.
-  Umístěte svůj ukazatel proslulosti na pole 5 stupnice proslulosti. Tato stupnice ukazuje váš součet čtyř stupnic operací a stupnice síly.
-  Umístěte jednoho mafiána nalevo od pole úrovně 8 a dalšího nalevo od pole úrovně 14 stupnice proslulosti.
- Veškerý ostatní materiál ve své barvě prozatím nechte vedle své desky operací.

Ve hře 2 hráčů umístěte v obráceném pořadí tahů jednoho mafiána ze své zásoby na libovolné prázdné pole v docích na herním plánu. Získejte odměnu daného pole uvedenou napravo od doků. Odměny jsou popsány v nápovědě.

PŘÍPRAVNÉ KOLO (1920)

Hráč, který pil jako poslední alkohol, bude začínajícím hráčem a umístí svůj ukazatel pořadí tahů na pole nejvíce vlevo v horním řádku stupnice pořadí tahů (umístěný nad oblastí Downtown na herním plánu). Po směru hodinových ručiček postupně umístí každý další hráč svůj ukazatel pořadí tahů na prázdné pole nejvíce vlevo na stejné stupnici.



Ve hře 3 hráčů umístěte ukazatel uzavřené čtvrti přes čtvrtá pole v obou řádcích. Tato pole se ve hře nepoužívají.

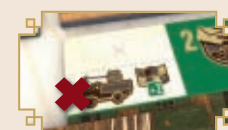
V obráceném pořadí tahů (počínaje hráčem, jehož ukazatel pořadí tahů je nejvíce vpravo) každý hráč provede tyto kroky:

Otevřete svůj lihovar nebo jeden z barů:

- Pomocí \$15, které máte před sebou, zaplaťte cenu lihovaru nebo baru, který chcete otevřít, uvedenou pod touto budovou na desce operací (\$3, \$5 nebo \$8).
- Umístěte vybraný lihovar nebo bar na prázdné pole pro budovu na herním plánu

Poznámka: Prázdné pole pro budovu je pole, na kterém není budova jiného hráče nebo vedle kterého není bar gangsterů. Může na něm být žeton města.

- Získejte žeton města na vybraném poli pro budovu a umístěte jej na jedno ze čtyř polí pro žetony města na vaší desce operací.
-  Získejte odměnu uvedenou na vaší desce operací pod polem právě otevřeného lihovaru nebo baru. Jednotlivé odměny jsou popsány v nápovědě.
- Zahrajte jednu kartu operací z ruky a zasuňte ji do odpovídajícího pole operací v horní části desky operací dle typu karty. Ihned získejte odměnu uvedenou v symbolu nad přerušovanou čarou v levém horním rohu karty. Nedoberete si kartu, jak je obvyklé. Na začátku hry budete mít tři karty v ruce.



Poznámka: Když zahrajete kartu operací kdykoli jindy v průběhu hry, provedete také akci uvedenou pod přerušovanou čarou v levém horním rohu karty, nikoli však během přípravného kola. Všimněte si, že tato karta by nyní neposkytla žádnou odměnu.

KLÍČOVÉ PRVKY

Osmnáctý dodatek Ústavy Spojených států amerických (ratifikován 16. ledna 1919) zakazoval výrobu, prodej a přepravu alkoholických nápojů. Na základě podmínek tohoto dodatku o rok později, 17. ledna 1920, začala prohibice.

ÚROVNĚ OPERACÍ



Ukazatele operací na vaší desce operací ukazují úroveň každé operace (od 1 do 5):

-  **VIP místnost:** Zvyšuje kapacitu VIP oblasti pro mafiány.
-  **Večírek:** Zvyšuje množství prodeje sudů.
-  **Lihovar:** Zvyšuje produkci sudů, jakmile máte lihovar v provozu.
-  **Vozový park:** Zvyšuje rozsah dodávky nákladáku a počet nákladáků ve vozovém parku.



MAFIÁNI

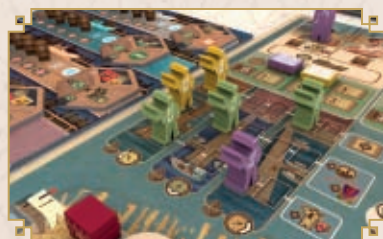
Mafiáni jsou vaši věrní vojáci. Pomáhají s ochranou vašich budov na Manhattanu a umožňují vám tak vést váš podnik. Navíc se účastní útoku na lodě v docích. Můžete je získat prostřednictvím různých akcí, odměn z desky operací, stupnice proslulosti, karet pomocníků a žetonů města.



Čekají na přiřazení.



Chrání budovu.



Připravují se na přepadení pašerácké lodi.

BUDOVY V PROVOZU

Budova je v provozu, pokud platí kterákoli z těchto skutečností (nebo obě):



Ve čtvrti s budovou není žádný policista.

Budova je chráněna mafiánem.

ZLATÉ PRAVIDLO:

POKUD BUDOVA NENÍ V PROVOZU, JE TO STEJNÉ, JAKO BY NEEKISTOVALA.

Pokud budova není v provozu, nemůže obdržet, vyrábět, distribuovat ani prodávat sudy. Nepočítá se pro výnos z ovládnutí oblasti (str. 10) ani pro závěrečné bodování (str. 20).



ZLATÉ PRAVIDLO porušují pouze žetony beden a destičky cílů Central Parku s tímto symbolem : cíle můžete dosáhnout, i pokud budova není v provozu.



ÚTOK A OBRANA

Během války gangů mohou gangsteři útočit na budovy hráčů a hráči mohou při provádění akcí útočit na bary gangsterů a pašerácké lodě. Ve všech případech platí, že aby byl útok úspěšný, **síla útoku musí převýšit sílu obrany.**

Příklad:

Zelený útočí na bar ovládaný gangsterem. Síla tohoto gangsterova je 5. Aby byl útok **zeleného** úspěšný, musí mít útočnou sílu alespoň 6.

V jiném případě se gangster zaměří na kasino **fialového**. Gangsterova síla útoku je 7. Aby se **fialový** ubránil gangsterovu výpadu, stačí mu síla obrany 7.



SPOLČENÍ GANGSTEŘI

Spolčení s gangsterem vám umožní využít tohoto gangsteru ke zvýšení síly útoku při přebírání barů jiných gangsterů a také zvýšení síly obrany, když bráníte své budovy během války gangů. Pokaždé když využijete pomoci gangsteru, musíte mu zaplatit poplatek.



RANAŘI

Ranaři vám pomáhají při útoku nebo obraně. Každý ranař, kterého vrátíte do zásoby, dočasně zvyšuje vaši sílu útoku nebo obrany o 1. Cena za najmutí ranaře je uvedena na jeho poli na vaší desce operací. Když vrátíte ranaře do zásoby, musíte ho vrátit na pole s nejvyšší cenou.



PRANÍ PENĚZ

Peníze před vámi („hotovost v kapse“) a peníze za vaši zástěnou („v sejf“) můžete kdykoli utracet, ale peníze v sejfu musíte „vyprat“ v poměru 2 ku 1, abyste je mohli utratit. Například abyste utratili \$1 pomocí peněz ze sejfu, musíte z něj ve skutečnosti odebrat \$2.



UZAVŘENÉ ČTVRTI

(POUZE VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Ve čtvrti s ukazatelem uzavřené čtvrti nelze stavět budovy. Přístav v uzavřené čtvrti lze stále používat, nákladáky mohou vjíždět do uzavřené čtvrti i z ní odjíždět jako obvykle a policista může být stále umístěn do uzavřené čtvrti.

PRŮBĚH HRY

Prohibice trvala 13 let, od roku 1920 do roku 1933. Celkový počet kol, která odehrajete, odpovídá počtu let, po který byl zákon o prohibici v platnosti. To zahrnuje přípravné kolo, 11 kol hráčů a kolo závěrečného bodování.

Hra sestává ze 4 DĚJSTVÍ, z nichž každé tvoří několik fází.

Fáze 2 každého dějství sestává z několika kol hráčů, která tvoří většinu samotného hraní hry. Během této fáze budou hráči vysílat svoje kápa, aby si „promluvili“ s významnými osobami a poté ve stejné lokaci provedli akce. V 1. DĚJSTVÍ jsou čtyři kola hráčů, v 2. a 3. DĚJSTVÍ tři kola hráčů a pouze jedno ve 4. DĚJSTVÍ, celkem tedy 11 kol hráčů.

Na konci 1. až 3. DĚJSTVÍ nastane fáze Luckyho Luciana. Na konci 4. DĚJSTVÍ proběhne kolo závěrečného bodování.

STRUKTURA DĚJSTVÍ

V každém DĚJSTVÍ proveďte následující fáze:

1. **NÁVRAT KÁPŮ** (2./3./4. DĚJSTVÍ)
2. **KOLA HRÁČŮ** (4/3/3/1 kola v 1./2./3./4. DĚJSTVÍ)
3. **FÁZE LUCKYHO LUCIANA** (1./2./3. DĚJSTVÍ)
 - 3.1. Válka gangů
 - 3.2. Policejní hlídky na Manhattanu
 - 3.3. Výnos z ovládaných oblastí
4. **KOLO ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ** (Pouze ve 4. DĚJSTVÍ)

1. NÁVRAT KÁPŮ (2./3./4. DĚJSTVÍ)



„Kápo“ pochází z italského „capo“ neboli „hlava“. Jedná se o časté označení vysoce postavených členů italskoamerických skupin organizovaného zločinu, jako byla Mafia. Tito jedinci dohlíželi na rozličné nezákonné aktivity, včetně pašování a distribuce alkoholu během prohibice.

Na začátku 1. DĚJSTVÍ (1920) máte k dispozici 4 kápa.

Na začátku 2. DĚJSTVÍ (1925) si vrátíte 3 kápa z herního plánu na svou desku operací a zbývajících vrátíte do krabice.

Na začátku 3. DĚJSTVÍ (1928) si vrátíte 3 kápa z herního plánu na svou desku operací.

Na začátku 4. DĚJSTVÍ (1931) si vrátíte pouze 1 kápa z herního plánu na svou desku operací a zbývajících 2 vrátíte do krabice.

V každém DĚJSTVÍ budete hrát, dokud vám na desce operací zbývají káповé.



2. KOLA HRÁČŮ (1./2./3./4. DĚJSTVÍ)



ukazatelů v horní řadě stupnice pořadí tahů, počínaje hráčem s ukazatelem nejvíce vlevo a dále doprava.

Ve svém tahu provedete tyto kroky v předepsaném pořadí:

1.  Můžete získat odměnu uvedenou ve spodní polovině jedné karty pomocníka, kterou máte před sebou, a poté tuto kartu umístit za svou zástěnu. Tohoto pomocníka již nemůžete znovu použít.

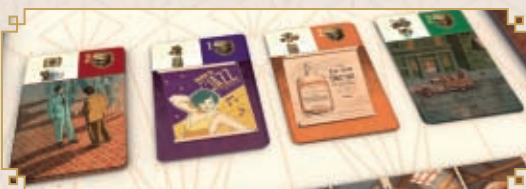


2.  **MUSÍTE** vyslat jednoho svého kápa, aby si „promluvil“ s významnou osobou v jedné z osmi lokací (doky, radnice, restaurace, komise, kanceláře dodavatelů, úřad městského plánování, garáž nebo park): umístěte kápa na významnou osobu, na níž není žádný jiný kápa, a proveďte akce této osoby. Každá osoba si během každého DĚJSTVÍ promluví pouze s jedním kápem.



Výjimka: Počet kápů, které lze vyslat do restaurace, není nijak omezen.

3.  Vezměte si vrchní kartu z kteréhokoli balíčku operací. (Počet karet v ruce není nijak omezen.)



V každém kole hráčů provede každý hráč v pořadí tahů jeden tah. Pořadí, ve kterém hráči provádějí tahy, je určeno pořadím

POŘADÍ TAHŮ

Na konci každého kola, pokud se změnilo pořadí tahů (viz akce Restaurace na straně 19):

1.  Každý hráč získá \$3 do kapsy (hotovost) za každé své kasino v provozu (\$5 ve hře **2 hráčů**). Toto platí pro všechny hráče.
2. Zachovejte aktuální pořadí a posuňte každý ukazatel pořadí tahů v horní části stupnice tak, aby pole přímo pod ukazateli byla prázdná.



3. Posuňte všechny ukazatele pořadí tahů ve spodním řádku stupnice vzhůru tak, aby obsadily odpovídající pozice v horním řádku.



Příklad:

V předchozím tahu **modrý** změnil své pořadí tahů ze čtvrté na druhou pozici tím, že posunul svůj ukazatel do spodního řádku. **Fialový**, který byl původně na první pozici, posunul své pořadí tahů na třetí pozici.

Na konci kola (poté, co všichni odehráli svůj tah a umístili kápa) se upraví pořadí tahů pro následující kolo.

Hráči s ukazateli v horním řádku musí upravit své pozice tak, aby uvolnili vybrané pozice hráčům ve spodním řádku. V tomto případě se **zelený** posune doprava, aby uvolnil svou pozici **fialovému**, a **žlutý** se posune doleva, aby svou pozici předal **modrému**.

V následujícím kole bude platit toto pořadí tahů: **žlutý**, **modrý**, **fialový**, **zelený**.

Poznámka: Ve hře **3 hráčů** se čtvrté pole nepoužívá.

PRŮBĚH HRY

3. FÁZE LUCKYHO LUCIANA (1./2./3. DĚJSTVÍ)

Luciano se zasadil o vytvoření mocné zločinecké organizace známé jako „Komise“. Komise byla koalici nejvýznamnějších mafiánských bossů různých zločineckých rodin, které ovládaly různé oblasti celých Spojených států. Manhattan byl pouze jednou z těchto oblastí.

Jako odměnu za úsilí a věrnost tyto rodiny obdržely podíl na ziscích vytvořených v příslušných oblastech. Jejich příjem byl určován úspěchem při řízení kriminálních podniků, což z období prohibice učinilo dobu nesmírného bohatství a moci organizovaného zločinu na Manhattanu.

V této fázi na Manhattan vstoupí další gangsteři a policisté a hráči obdrží peníze dle toho, do jaké míry ovládají každou ze tří oblastí.

3.1. VÁLKA GANGŮ



Dle pokynů Komise, jež měly udržovat pořádek a bránit nově příchozím v zasahování do ovládaných oblastí, se jakýkoli neoprávněný pokus o prosazení setkal s nepřátelstvím.

Aniž byste si je prohlíželi, zamíchejte balíček destiček gangsterů pro toto DĚJSTVÍ označený písmenem v levém horním rohu destičky (B v 1. DĚJSTVÍ, C v 2. DĚJSTVÍ, D v 3. DĚJSTVÍ).

Následující kroky opakujte pro každou čtvrt, ve které leží žeton čtvrti gangsterů lícem dolů (3/3/4 pro 1./2./3. DĚJSTVÍ; 2/2/3 ve hře 2 hráčů).

- a. Počínaje čtvrtí s nejnižším číslem umístěte vrchní destičku gangsterů z příslušného balíčku stranou města vzhůru na odpovídající čtvrt na desce gangsterů.



Vyměňte žeton čtvrti gangsterů za žeton síly gangsterů s hodnotou odpovídající síle na destičce gangsterů (v hnědém rámečku). Žeton čtvrti gangsterů vraťte do krabice.



Umístěte bar gangsterů vedle každého prázdného pole pro budovu v dané čtvrti.

SÍLA GANGSTERA VE VÁLCE GANGŮ

Každý gangster nově umístěný na desku gangsterů zaútočí na každou hráčskou budovu ve své čtvrti. Síla gangsterů ve válce gangů odpovídá součtu jeho síly (v hnědém rámečku) a modifikátoru síly (v červeném rámečku níže).

Příklad:



Síla Birdie Brown ve válce gangů je 7 (síla 6 plus modifikátor síly +1).

d. OBRANA PŘED ÚTOKEM GANGSTERA

Pokud jsou ve čtvrti, kde dochází k útoku, nějaké hráčské budovy (viz následující sloupec), v pořadí tahů se každý hráč musí za každou svou budovu ve čtvrti rozhodnout, zda se chce bránit.

Abyste ubránili svoji budovu, musí být obranná síla budovy (viz následující sloupec) stejná nebo vyšší než síla gangsterů ve válce gangů.



Každá vaše budova, kterou dokážete ubránit, zůstane na herním plánu. Každá budova, kterou neubráníte, je odstraněna ze hry spolu s případným mafiánem, který ji chránil. Pokud

vedle odstraněné budovy byly sudý (nebo na desce operací v případě lihovaru), vraťte je do zásoby. Poté na toto pole pro budovu umístěte bar gangsterů.



Pokud gangster do čtvrti, na kterou zaútočil, neumístí žádný bar (protože v ní nebyla žádná prázdná pole pro budovu a všechny hráčské budovy byly ubráněny), odstraňte destičku gangsterů ze hry a otočte žeton síly gangsterů ve čtvrti lícem dolů.

Gangsteři, kteří jsou na desce z předchozích DĚJSTVÍ, zůstávají ve hře, i pokud ztratili všechny bary.

Jakmile pro toto DĚJSTVÍ nezbývají žádné žetony čtvrti gangsterů, vraťte případné zbývající destičky gangsterů pro toto DĚJSTVÍ do krabice.

OBRANNÁ SÍLA BUDOVY

Vaše obranná síla budovy odpovídá součtu vaší síly (X), která je uvedena na žluté stupnici vaší desky operací, a případných modifikátorů:

- Můžete vrátit do zásoby libovolný počet svých ranařů a za každého takto vráceného ranaře přičíst 1.
- Pokud jste spolčení s gangsterem, můžete se rozhodnout svému společníkovi zaplatit a přičíst jeho sílu. Pokud tak chcete učinit, zaplaťte částku uvedenou v levé části destičky gangsterů na vaší desce operací.



Tyto modifikátory platí pouze pro obrannou sílu budovy, kterou právě bráníte, nikoli pro všechny budovy v dané čtvrti.

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ VÁLKU GANGŮ

Pokud jste v 1. DĚJSTVÍ, otočte sloupeček 3 žetonů čtvrti gangsterů na herním plánu a umístěte je lícem dolů do odpovídajících čtvrtí na pole síly (pistole), pokud jste v 2. DĚJSTVÍ, otočte zbývající 4 žetony čtvrti gangsterů a také je umístěte do čtvrtí (2/3 žetony ve hře 2 hráčů).

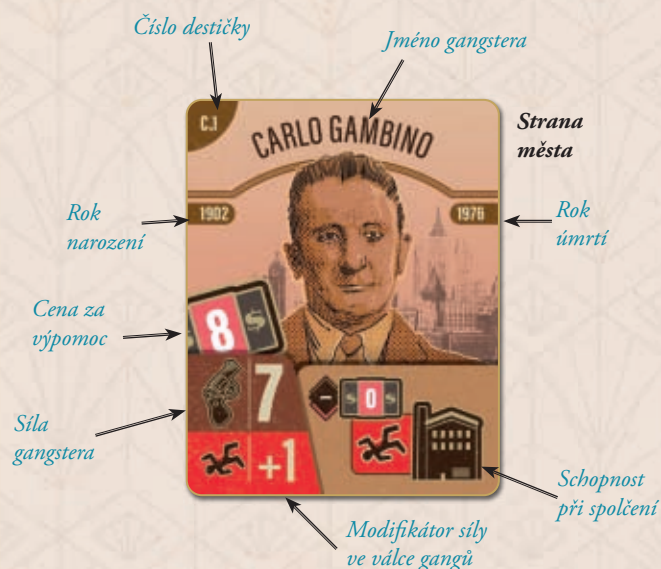


Pozor: Síla gangsterů ve válce gangů se v každém DĚJSTVÍ zvyšuje:

1. DĚJSTVÍ: síla 6 až 8, 2. DĚJSTVÍ: síla 8 až 10, 3. DĚJSTVÍ: síla 10 až 12.



DESTIČKA GANGSTERA



Příklad:

Svrchu balíčku gangsterů otočíte destičku gangstera „Carlo Gambino“ a umístíte ji na čtvrt 14 na desce gangsterů.

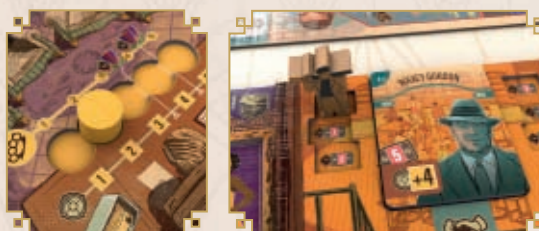
Žeton čtvrti gangsterů ve čtvrti 14 vyměníte za žeton síly gangsterů hodnoty 7 a žeton čtvrti gangsterů vrátíte do krabice. Síla tohoto gangstera ve válce gangů je 8 ($7 + 1$).



Ve čtvrti 14 je bar patřící **fialovému** a kasino **modrého**.



Fialový je dříve v pořadí tahů a musí se tedy jako první rozhodnout, zda bude svou budovu bránit. Jeho síla je 2 a má společníka **Waxeyho Gordona** se silou 4. Také má 1 ranaře.



I pokud by svému společníkovi zaplatil \$5 a vrátil ranaře do zásoby, jeho obranná síla budovy by byla pouze 7 ($2 + 4 + 1$). Svůj bar tedy nemůže ubránit a je odstraněn ze hry spolu s mafiánem, který ho chrání, a na pole pro budovu se místo něj umístí bar gangsterů.



Nyní je na řadě s obranou **modrý**. Má sílu 4 a 4 ranaře, ale žádného společníka. Rozhodne se bránit své kasino, takže vrátí všechny 4 ranaře do zásoby a získá obrannou sílu 8 ($4 + 4$); jeho kasino zůstává na herním plánu.



Jelikož byl do čtvrti umístěn bar gangsterů, destička gangstera **Carlo Gambino** zůstává na desce gangsterů a žeton s **Gambinovou** silou 7 zůstává lícem vzhůru v příslušné čtvrti.

3.2. POLICEJNÍ HLÍDKY NA MANHATTANU



Zástupci Úřadu prohibice ve spolupráci s místními strážníky prováděli razie ve skladech plných whiskey, uzavírali nelegální palírny, ničili mnoho lahví s alkoholem, sekerami rozbíjeli sudy s pivem a vylévali jejich obsah do kanalizace.

1. Nahradte každý žeton čtvrti policistů na herním plánu figurkou policisty. Žetony čtvrti policistů vraťte do krabice.
2. Pokud jste v 1. nebo 2. DĚJSTVÍ, vezměte jeden sloupeček 4 žetonů čtvrtí policistů ze stupnice času a umístěte je lícem dolů do uvedených čtvrtí.



3.3. VÝNOS Z OVLÁDANÝCH OBLASTÍ

Lucky Luciano dbal na to, aby každý člen obdržel spravedlivý podíl z celkových příjmů na základě svého výkonu a efektivity svých operací.



Ujistěte se, že jsou všechny žetony ovládnutí oblastí (hráčů i gangsterů) na nejnižším poli příslušné stupnice ovládnutí oblastí.

V pořadí dle čísla čtvrti zkontrolujte, kdo ovládá každou čtvrt:

- Hráč s nejlepší budovou ve čtvrti (viz schéma na další straně), vedle níž je mafián, ovládá danou čtvrt. Pokud nastane shoda v nejlepší budově s mafiánem, čtvrt ovládají všichni hráči ve shodě.
- Jinak, pokud ve čtvrti není žádný policista ani mafián, čtvrt ovládá hráč s nejlepší budovou ve čtvrti. V případě shody v nejlepší budově čtvrt ovládají všichni hráči ve shodě.

Na počtu budov, které hráč ve čtvrti má, nezáleží, počítá se pouze hráčova nejlepší budova v provozu (viz Budovy v provozu a Zlaté pravidlo na straně 7).

Každý hráč, který ovládá danou čtvrt, posune svůj ukazatel ovládnutí oblastí o jedno pole výše na stupnici ovládnutí oblastí, ve které se čtvrt nachází.

- Jinak, pokud ve čtvrti žádný hráč nemá budovu v provozu a zároveň se ve čtvrti nachází alespoň jeden bar gangsterů, čtvrt ovládají gangsteři (policisté nemají na bary gangsterů vliv): posuňte ukazatel ovládnutí oblastí gangsterů o jedno pole výše na stupnici ovládnutí oblastí, ve které se čtvrt nachází.
- Jinak čtvrt neovládá nikdo.

Příklad 1:

V Midtownu zbývá zkontrolovat ovládnání pouze ve čtvrti 12. Do této čtvrti vstoupil policista. Je v ní bar gangsterů a kasino **žlutého**, ale protože jej před policistou nechrání mafián, čtvrt ovládá gangster. Na stupnici ovládnání oblasti posunete ukazatel ovládnání gangsterů o jedno pole vzhůru.



Příklad 2:

Po zkontrolování Downtownu a Midtownu je načase zjistit, kdo ovládá Uptown.

Ve čtvrti s nejnižším číslem (13), není žádný policista. **Žlutý** zde má bar a **zelený** kasino, takže čtvrt ovládá **zelený**.



Zelený posune svůj ukazatel na stupnici ovládnání této oblasti o jedno pole vzhůru.

Ve čtvrti 14 má **žlutý** noční klub a bar, zatímco **modrý** zde má noční klub. Všechny budovy jsou v provozu. Čtvrt ovládají jak **žlutý**, tak **modrý**. Na počtu budov nezáleží, rozhoduje pouze nejlepší budova v provozu každého hráče. Oba hráči posunou svůj ukazatel na stupnici ovládnání o jedno pole vzhůru.



Příklad 3:

Ve čtvrti 15 není žádný policista a jsou v ní 2 bary gangsterů a lihovar **fialového**. Čtvrt ovládá **fialový** a posune svůj ukazatel na stupnici ovládnání oblasti o jedno pole vzhůru.



Ve čtvrti 16 je policista a bar gangsterů. **Modrý** v této čtvrti má bar chráněný mafiánem a **zelený** zde má nechráněné kasino. Čtvrt ovládá **modrý**, protože kasino **zeleného** není v provozu. **Modrý** posune svůj ukazatel na stupnici ovládnání oblasti o jedno pole vzhůru.



HIERARCHIE OVLÁDÁNÍ ČTVRTI

Přítomnost mafiána > Kasino v provozu > Noční klub v provozu > Bar v provozu > Lihovar v provozu > Bar gangsterů.

Poznámky:

- Na počtu budov ve čtvrti nezáleží.
- Mafiáni vždy vítězí. V případě shody se řídte hierarchií budov.
- Policisté nemají vliv na bary gangsterů.
- Nezapomeňte na **ZLATÉ PRAVIDLO**:

POKUD BUDOVA NENÍ V PROVOZU, JE TO STEJNÉ, JAKO BY NEEEXISTOVALA (STR. 7).



VÝPLATA OD LUCKYHO LUCIANA

Za každou oblast obdržíte peníze ze zásoby do sejfů v závislosti na pozici na stupnici ovládnání dané zóny, a to dle tabulky výplaty vedle stupnice. Hráč s nejvyšším ukazatelem ovládnání oblasti obdrží výplatu za první místo, hráč s druhým nejvyšším ukazatelem obdrží výplatu za druhé místo atd.

Při určování své pozice započítejte i červený ukazatel ovládnání oblasti gangsterů.

V případě shody hráči ve shodě obdrží výplatu za nejnižší z míst ve shodě. Pokud neovládáte žádnou čtvrt, nemáte na výplatu nárok.

Poznámka autora: Nejjednodušší způsob, jak určit svou pozici pro výplatu, je spočítat ukazatele nad vámi a na stejném poli stupnice, jako je váš ukazatel, včetně vašeho ukazatele a ukazatele gangsterů. Tento součet udává vaši výplatní pozici.

Příklad 1:



Po kontrole ovládnání Midtownu ovládají **gangsteri** a **zelený** shodně nejvíce čtvrtí, což odpovídá výplatě \$15 (protože jsou dva ukazatele na nejvyšší pozici). **Žlutý** a **fialový**

mají shodně druhý nejvyšší počet ovládaných čtvrtí, takže každý obdrží výplatu \$5 (jelikož jsou na stejném a vyšším poli čtyři ukazatele, což odpovídá čtvrtému místu). **Modrý** neobdrží za zástěnu (do sejfů) žádnou výplatu.

Příklad 2:



V tomto příkladu ovládání Uptownu **modrý** ovládá nejvíce čtvrtí, takže do svého sejfů získá \$45. **Žlutý**, **zelený** a **fialový** mají shodně druhý nejvyšší počet ovládaných čtvrtí,

takže každý obdrží výplatu \$20 (jelikož jsou na stejném a vyšším poli čtyři ukazatele, což odpovídá čtvrtému místu).

AKCE A EFEKTY

Níže jsou uvedeny obvyklé akce a efekty, jež budete provádět, když vyšlete kápa „promluvit si“ na lokaci, zabrajete kartu operací, nebo jindy v průběhu hry.

KARTA OPERACÍ



ZAHRAJÍ JEDNÉ KARTY OPERACÍ

Zahrajte kartu operací ze své ruky do příslušné oblasti vaší desky operací, v závislosti na jejím typu. Symbol nalevo znamená, že můžete zahrát kartu operací libovolného typu.

1. Pokud se v oblasti již nachází karta operací, odložte ji lícem vzhůru do spodní části příslušného balíčku operací.
2. Umístěte právě zahrnanou kartu do určené oblasti. Pokud hrajete kartu operací lihovaru a ve své oblasti lihovaru máte sudy, přesuňte je na tuto novou kartu.
3. Získejte odměnu uvedenou v levém horním rohu zahrané karty (nad přerušovanou čarou).
4. Proveďte akci zahrané karty:
 - a. **Karta VIP místnosti:** Získání ochrany (strana 17).
 - b. **Karta večírku:** Prodej sudů z budov (strana 13).
 - c. **Karta lihovaru:** Produkce sudů (strana 13).
 - d. **Karta vozového parku:** Vyzvednutí a doručení sudů (strana 16).



ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ OPERACÍ



Když zvýšíte svou úroveň operací o 1, posuňte odpovídající ukazatel operací o jedno pole doprava. Na úroveň 5 můžete zvýšit úroveň operací, pouze pokud odložíte kartu operací (libovolného typu). Úroveň svých operací nemůžete zvýšit nad 5. Pokaždé když zvýšíte úroveň svých operací, zvýšte také svoji proslulost o stejné množství. Pokaždé když zvýšíte svoji úroveň síly, zvýšte také svoji proslulost o stejné množství.



ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ SÍLY

Když zvýšíte svou úroveň síly o 1, posuňte svůj ukazatel síly o jedno pole doprava. Svoji úroveň můžete zvýšit na 4, pouze pokud také odložíte libovolnou kartu operací. Svoji úroveň síly můžete zvýšit na 5, pouze pokud také odložíte dvě karty operací. Svoji úroveň síly nemůžete zvýšit nad 5.



Pokaždé když zvýšíte svoji úroveň síly, zvýšte také svoji proslulost o stejné množství.



ZVÝŠENÍ PROSLULOSTI

Pokaždé když si zvýšíte úroveň některých operací nebo síly, ihned posuňte svůj ukazatel proslulosti na stupnici proslulosti o stejné množství. Pozice vašeho ukazatele proslulosti vždy odpovídá součtu úrovní všech vašich operací a úrovně vaší síly, lze ji tak kdykoli přezkontrolovat.

Pozice vašeho ukazatele proslulosti na stupnici proslulosti udává částku, za kterou můžete prodávat sudy. Navíc po dosažení některých polí získáte uvedenou odměnu (mafiana, kartu pomocníka, kartu operací nebo nová pole pro umístění zfalšovaných knih).



ODLOŽENÍ LIBOVOLNÉ KARTY OPERACÍ ZA ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ OPERACÍ O JEDNA NAVÍC



Můžete odložit libovolnou kartu operací a zvýšit úroveň vyobrazených operací o 1. Typ karty operací nemusí odpovídat druhu operací, jejichž úroveň zvyšujete. Pokud takto zvýšíte úroveň operací na 5, stále musíte odložit požadovanou kartu operací navíc.

Příklad:

Fialový zahrál kartu vozového parku a využil odměnu v horní části karty. Proto si tedy zvýší úroveň operací vozového parku o jedno pole. Nyní se rozhodne odložit další kartu o zvýšit úroveň stejných operací na čtvrté pole, takže tím celkově zvýší dojezd svých nákladáků ze 2 na 4.



ODLOŽENÍ KARTY OPERACÍ

Když odkládáte kartu operací, musíte ji mít v ruce. Tímto způsobem nelze odkládat karty operací z desky operací, ty lze pouze nahradit. Když odložíte kartu operací, umístěte ji lícem vzhůru do spodní části příslušného balíčku operací.



ZÍSKÁNÍ KARTY OPERACÍ

Můžete si dobrat vrchní kartu z libovolného balíčku operací.



PRODUKCE SUDŮ

Abyste mohli provést tuto akci, **musíte** na herním plánu mít lihovar v provozu.

Umístíte počet sudů uvedený pod vašim ukazatelem operací lihovaru do oblasti lihovaru vaší desky operací (karta operací lihovaru není potřeba).



PRODEJ SUDŮ

Prodejte počet sudů vedle vašich budov v provozu až do limitu uvedeného pod vašim ukazatelem operací večírku.

Částka, za kterou každý sud prodáte, závisí na pozici vašeho ukazatele proslulosti a typu budovy, ve které sud prodáváte:



Najděte nejvyšší pole sudu na stupnici proslulosti, přes které váš ukazatel přešel nebo na kterém se nachází.

Pokud prodáváte v baru, použijte nižší ze dvou uvedených částek na tomto poli. Pokud prodáváte v nočním klubu nebo v kasinu, použijte vyšší částku. Sudy v lihovaru prodávat nelze.

Prodané sudy vraťte do zásoby. Peníze získáte do kapsy (hotovost).

Příklad:



z nočního klubu v provozu.

Modrý může prodat dva sudy. Jeho ukazatel dosáhl pole 12 stupnice proslulosti, takže získá \$15 za sud prodaný ve svém baru, který je v provozu, a \$20 za sud



NAJMUTÍ JEDNOHO ČI VÍCE RANAŘŮ

Za každého ranaře, kterého si najmete, zaplatíte cenu uvedenou na nejlevnějším prázdném poli pro ranaře na vaší desce operací (\$0 až \$5) a umístíte ranaře ze zásoby na toto pole.



Cena najatých ranařů je celkem \$3.



ZÍSKÁNÍ MAFIÁNA

Pokaždé když získáte mafiána, musíte ho buďto ihned umístit do své VIP oblasti, nebo vyslat do doků:

A: UMÍSTĚNÍ MAFIÁNA DO VIP OBLASTI



Vyberte si libovolné prázdné pole své VIP oblasti, kam mafiána umístíte. Vaše VIP oblast nemůže nikdy obsahovat více mafiánů, než jaká je hodnota uvedená pod vašim ukazatelem operací VIP místnosti.



B: VYSLÁNÍ MAFIÁNA DO DOKŮ

Vyberte si prázdné pole v docích, kam mafiána umístíte, a získáte odměnu uvedenou napravo od řádku, kam byl umístěn.

Pokaždé když umístíte mafiána do doků, **můžete** ihned přesunout kterékoli další mafiány, které již v docích máte, na jiná prázdná pole v docích. Za přesunutí mafiána žádnou odměnu nezískáte.



LOKACE

Každá lokace obsahuje jednu až tři významné osoby.



Kápo může být pouze vyslán, aby si „promluvil“ s dostupnou osobou (viz str. 8). Pouze do restaurace může být vysláno libovolné množství kápů. Svoje kápa můžete vyslat k více osobám ve stejné lokaci.

VÝZNAMNÁ OSOBA

Každá významná osoba vám umožňuje provést několik akcí, když vyšlete kápa, aby si s ní promluvil.

Akce uvedené v rámečku přísluší k lokaci a provádějí se, když vyšlete kápa promluvit si s kteroukoli osobou v dané lokaci. **Jiné akce připadají konkrétní osobě** a lze je provést, pouze když vyšlete kápa, aby si promluvil s osobou ve stejném sloupci, jako je daná akce.

Akce vybrané osoby musíte **vyhodnotit odshora dolů**. Na pořadí, v jakém se vyhodnotí v každém řádku, nezáleží.

Všechny akce jsou volitelné s jednou výjimkou: odložení karty operací s následnou změnou pořadí tahů v restauraci.



AKCE



Každá akce je znázorněna jedním či více symboly. Stejné symboly akcí se vyskytují i na jiných místech (na kartách operací, žetonech města atd.) a popis akcí najdete v popisech lokací na následujících stranách.

Poznámka autora: Pravidla lokací jsou napsána v pořadí, v jakém se podle mě lépe vysvětluje hra. V nápovědách je ale najdete v pořadí, v jakém se nacházejí na herním plánu.



KANCELÁŘ DODAVATELŮ (3 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Policisté mohou přivírat oči nad nelegálními bary, které vznikají ve stínech, jelikož je chrání jejich utajená povaha. Soustředí se na maření nelegálního prodeje alkoholu.



ZÍSKÁNÍ KNIHY

Umístíte knihu ze své zásoby na pole pro knihy na své desce operací. Počet knih, které můžete mít, není nijak omezen.



ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ LIBOVOLNÝCH OPERACÍ NEBO SÍLY O 1

Vyberte si jednu úroveň operací nebo síly a zvýšte ji o 1. Viz „Obvyklé akce a efekty“ na straně 12.



ZÍSKÁNÍ KARTY POMOCNÍKA

Vezměte si jednu kartu pomocníka z nabídky a umístěte ji lícem vzhůru vedle své desky operací. Doplníte nabídku kartou svrchu balíčku pomocníků.

Karty pomocníků nelze odložit.



OTEVŘENÍ BARU ČI LIHOVARU NEBO PŘEVZETÍ BARU GANGSTERŮ

Až dvakrát proveďte kteroukoli z následujících akcí (stejnou akci dvakrát nebo dvě různé akce).

Za každou akci, kterou provedete, musíte nejprve zaplatit cenu vybraného baru (\$3, \$5 nebo \$8) či lihovaru (\$5) uvedenou na desce operací.



A: OTEVŘENÍ BARU NEBO LIHOVARU

- Umístíte vybraný bar nebo lihovar na prázdné pole pro budovu v kterékoli čtvrti Manhattanu.
- Přesuňte žeton města (nachází-li se tam) z pole pro budovu na svou desku operací.
- Získejte odměnu za budovu uvedenou pod jejím polem na vaší desce operací (viz nápověda).



Poznámka: Můžete otevřít bar nebo lihovar i ve čtvrti s policistou, ale nebude v provozu, dokud jej nebude chránit mafián.

Příklad 1:

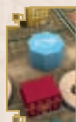


Modrý se rozhodne otevřít lihovar na poli bez gangsterů. Zaplatí \$5, přesune budovu na herní plán a získá žeton města z vybraného pole. Nakonec získá odměnu za otevření lihovaru.

B: PŘEVZETÍ BARU GANGSTERŮ

Abyste mohli převzít bar gangsterů, musíte na něj zaútočit s větší silou. Vaše útočná síla odpovídá součtu vaší síly a případných modifikátorů.

- Můžete vrátit do zásoby libovolný počet svých ranařů a za každého takto vráceného ranaře přičíst 1.
- Pokud jste spolčení s gangsterem, můžete se rozhodnout svému společníkovi zaplatit a přičíst jeho sílu. Pokud tak chcete učinit, zaplatte částku uvedenou v levé části destičky gangsterů na vaší desce operací.



Poznámka: Nesmíte převzít bar gangsterů ve čtvrti vašeho společníka. Ta je označena vašim ukazatelem spolčení.

Obranná síla baru gangsterů odpovídá žetonu síly gangsterů v dané čtvrti.

Abyste převzali bar gangsterů, vaše útočná síla musí převýšit obrannou sílu baru gangsterů. Pokud obrannou sílu nedokážete převýšit, nemůžete jej převzít.

- Umístíte svůj bar nebo lihovar na pole pro budovu. Vraťte bar gangsterů do zásoby.
- Přesuňte žeton města (nachází-li se tam) z pole pro budovu na svou desku operací.
- Získejte odměnu za budovu uvedenou pod polem na vaší desce operací, ze kterého jste ji vzali.



umístíte lícem vzhůru na libovolné pole (s žetonem nebo bez něj) prostředního sloupce nabídky žetonů města. Nyní jsou dostupné a lze je získat.

Příklad 2:

Modrý se rozhodne otevřít bar ve čtvrti 4. Všechna pole jsou obsazena bary gangsterů, takže musí jeden z nich převzít. Obranná síla gangsterů v této čtvrti je 6, jak je uvedeno na žetonu síly gangsterů. K převzetí baru potřebuje útočnou sílu alespoň 7. Jeho síla je 2 a má 1 ranaře. Odloží svého ranaře a najme svého společníka za \$5, čímž získá sílu 7 (2 + 1 + 4). Převzetí baru je úspěšné a bar gangsterů se odstraní ze hry. Poté **modrý** postupuje jako obvykle při otevření baru.

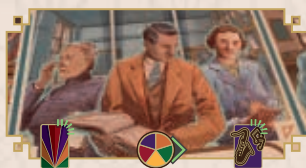


BONUS K VYLEPŠENÍ BARU

Lihovar a bary jsou na desce operací uspořádány do tří skupin po třech budovách: tři bary nejvíce vlevo, prostřední dva bary s lihovarem a tři bary nejvíce vpravo.



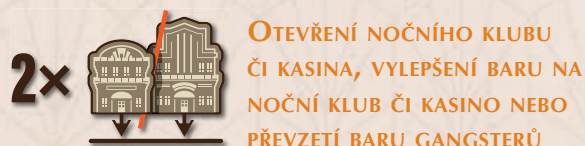
Poté, co jste umístili třetí budovu ze skupiny, a **pouze když vylepšujete bar na noční klub nebo kasino**, získáte slevu odpovídající ceně budov v této skupině. Toto platí po zbytek hry a hodnota slevy odpovídá částce pod barem u prázdné skupiny, která je nejvíce vpravo. Viz „Vylepšení baru na noční klub nebo kasino“ na následující straně.



ÚŘAD MĚSTSKÉHO PLÁNOVÁNÍ (3 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Otevírání kasin a klubů je velkolepou přehlídkou moci a korupce, chráněnou slepým okem zákona, které nevidí pochybné obchody, jež se v nich odehrávají.

POZOR: V KAŽDÉ OBLASTI MANHATTANU MŮŽETE MÍT NEJVÝŠE 1 NOČNÍ KLUB A 1 KASINO.



Až dvakrát provedte kteroukoli z následujících akcí (stejnou akci dvakrát nebo dvě různé akce).

Za každou akci, kterou provedete, musíte nejprve zaplatit cenu nočního klubu (\$12) či kasina (\$17 a odložení karty operací z ruky).



A: OTEVŘENÍ NOČNÍHO KLUBU NEBO KASINA

1. Vyberte si prázdné pole pro budovu v oblasti (Downtown, Midtown, Uptown), ve které nemáte budovu typu, který otevíráte. Umístěte svůj noční klub nebo kasino na toto pole pro budovu.
2. Přesuňte žeton města (nachází-li se tam) z pole pro budovu na svou desku operací.
3. Získejte odměnu za budovu uvedenou pod polem na vaší desce operací, ze kterého jste ji vzali.

B: VYLEPŠENÍ BARU NA NOČNÍ KLUB NEBO KASINO

1. Vyberte svůj bar v oblasti, ve které nemáte budovu typu, na kterou bar vylepšujete. Nahrďte vybraný bar svým nočním klubem nebo kasinem. Bar odstraňte ze hry.
2. Získejte odměnu za budovu uvedenou pod polem na vaší desce operací, ze kterého jste ji vzali.



Pokud vylepšujete svůj bar a již máte na své desce operací prázdnou skupinu 3 barů nebo 2 barů a lihovaru, máte slevu odpovídající ceně budov v této skupině \$3, \$5 nebo \$8 dle prázdné skupiny nejvíce vpravo (pouze nejvyšší hodnota).

C: PŘEVZETÍ BARU GANGSTERŮ

Řiďte se stejným postupem jako v případě „Převzetí baru gangsterů“ na předchozí straně. V tomto případě však bar gangsterů nahradíte svým nočním klubem nebo kasinem.



Poznámka: Můžete otevřít noční klub nebo kasino ve čtvrti s policistou, ale nebude v provozu, dokud jej nebude chránit mafián.



Nezapomeňte: Za každé své kasino v provozu získáte \$3 (\$5 ve hře 2 hráčů) do kapsy (hotovost) pokaždé, když se na konci kola změní pořadí tahů.



Na konci svého tahu se řiďte postupem pro žetony města popsáním na předchozí straně.



ZAHRÁNÍ KARTY OPERACÍ

Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12.



ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ LIBOVOLNÝCH OPERACÍ NEBO SÍLY O 1

Vyberte si jednu úroveň operací nebo síly a zvýšte ji o 1. Viz „Obvyklé akce a efekty“ na straně 12.



ZAHRÁNÍ KARTY VEČÍRKU

Zahrajte jednu kartu večírku z ruky do oblasti večírku na vaší desce operací. Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12.

Příklad:

Jako svou první akci se **fialový** rozhodne převzít bar ve čtvrti 5. Obranná síla gangsterů v této čtvrti je 5. Aby uspěl, **fialový** potřebuje útočnou sílu alespoň 6. Aktuálně má sílu 4 a 2 ranaře. Přestože by mohl zapojit svého společníka, **fialový** se rozhodne využít své 2 ranaře, takže získá útočnou sílu 6, což k převzetí stačí. Nahradí bar gangsterů svým kasinem a musí zaplatit \$17 plus jednu kartu operací. Zjistí však, že má nedostatek peněz, v kapse má totiž jen \$10. Vybere tedy \$14 ze svého sejfů, aby pokryl zbytek ceny kasina. Nakonec přesune žeton města na svoji desku operací. Kasino neposkytuje žádné okamžité odměny.



Jako svou druhou akci **fialový** chce vylepšit svůj bar v Uptownu na noční klub. Uvědomí si však, že již má noční klub ve čtvrti 16, což je ve stejné oblasti. Místo toho tedy vylepší bar ve čtvrti 7 v Midtownu. Protože již postavil druhou skupinu barů a lihovaru, má nárok na slevu \$5 na vylepšení baru na noční klub. I přes sníženou cenu \$7 musí vybrat \$14 ze sejfů, aby pokryl tyto náklady. Odebere bar z herního plánu, nahradí ho nočním klubem a získá odměnu pod touto budovou.



Fialový již v Uptownu má noční klub.



GARÁŽ (2 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Pod rouškou tajemství vládne pašování alkoholu, strhující saga moci a klamu, zatímco strážci zákona pro své mlčení zůstávají spoluviníky.



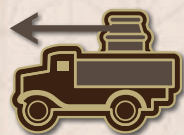
ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ LIBOVOLNÝCH OPERACÍ NEBO SÍLY O 1

Vyberte si jednu úroveň operací nebo síly a zvýšte ji o 1. Viz „Obvyklé akce a efekty“ na straně 12.



ZAHRAJTE KARTY VOZOVÉHO PARKU A ZÍSKÁNÍ BONUSU +2 K DOJEZDU

Zahrajte kartu vozového parku z ruky do oblasti vozového parku na vaší desce operací. Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12. Touto akcí získáte bonus +2 k dojezdu každého nákladáku kdykoli provádíte akci vyzvednutí a doručení sudů na kartě vozového parku.



VYZVEDNUTÍ A DORUČENÍ SUDŮ

Vaše nákladáky se používají k vyzvedávání a doručování sudů do budov v provozu, abyste je mohli prodat. Sudy můžete vyzvednout ze svého lihovaru v provozu nebo je koupit od lodí pašeráků v přístavech. Každý nákladák může převážet až dva sudy a může doručovat pouze do budov v provozu, vedle kterých není sud. Do lihovaru nelze doručovat.

POHYB NÁKLADÁKŮ:

- Na začátku hry máte k dispozici jeden nákladák. Jakmile je váš ukazatel operací vozového parku alespoň na úrovni 3, máte k dispozici i druhý nákladák (ten pod stupnicí operací).
- Každý nákladák** může vstoupit na mapu v kterékoli čtvrti Manhattanu, aniž by spotřeboval bod pohybu. Jakmile je nákladák jednou umístěn na herní plán, již nemůže mapu opustit.
- Každý nákladák** má body pohybu odpovídající jeho dojezdu. Pokud máte oba nákladáky, je vhodné zcela pohnout jedním, než začnete pohybovat druhým nákladákem.

Dojezd každého nákladáku odpovídá vaší úrovni operací vozového parku plus případným bonusům:

- +2 k dojezdu, pokud na svou desku operací zahrajete kartu operací vozového parku, která poskytuje tuto odměnu.
- +2 k dojezdu, pokud „promlouváte“ s osobou vlevo.

Každý nákladák spotřebovuje 1 bod pohybu za pohyb do kterékoli sousední čtvrti (ne diagonálně a ne přes Central Park, takže čtvrti 13 a 15 nejsou spojeny s čtvrtěmi 14 a 16).

Ve hře **2 hráčů** se nákladáky mohou pohybovat do uzavřených čtvrtí a z nich jako obvykle.

Pokračujte v pohybování svými nákladáky, dokud každý nákladák nespoteřebuje všechny body pohybu nebo s nimi již nechcete pohybovat.

VYZVEDNUTÍ SUDŮ:

- Sudy lze vyzvednout kdykoli během pohybu nákladáku.
- Pokud je váš nákladák ve čtvrti s vaším lihovarem v provozu, můžete jej naplnit sudy z lihovaru na vaší desce operací.
- Pokud je váš nákladák ve čtvrti s lodí pašeráků, můžete si koupit sudy z lodí a naplnit jimi nákladák. Za nákup jednoho sudu musíte zaplatit částku uvedenou pod sudem nejvíce vpravo na odpovídající lodi pašeráků na desce doků a poté jej umístíte do nákladáku. Pokud na lodi nejsou žádné sudy, zaplaťte částku uvedenou pod prázdným polem pro sud nejvíce vlevo a na nákladák umístíte sud ze zásoby.
- Po nákupu sudů z lodí pašeráků posuňte loď do dalšího přístavu bez lodí pašeráků po směru hodinových ručiček.



DORUČENÍ SUDŮ:

- Sudy lze doručit kdykoli během pohybu nákladáku.
- Pokud je váš nákladák v čtvrti s vaší budovou v provozu, vedle které není sud, můžete vzít sud z nákladáku a umístit jej vedle budovy. Vedle budovy nikdy nemůže být více než jeden sud. Nákladáky mohou dokončit pohyb a stále na sobě mít sudy. Do lihovaru nelze doručovat sudy.

Příklad 1:

Nákladák **žlutého** je ve čtvrti 16. V přístavu je loď **Sandry „Bluie“ Daisy**. **Žlutý** si koupí 2 sudy, první za \$5 a druhý za \$6. Tato loď se posune do následujícího prázdného přístavu ve čtvrti 6.

Jelikož je jeho nákladák ve čtvrti s kasinem v provozu, doručí do něj jeden sud, aniž by spotřeboval bod pohybu. **Žlutý** ovšem nemůže doručit sud do svého nočního klubu, protože ten není v provozu (ve čtvrti je policista a budova není chráněna).

Má dojezd 4 (2 z úrovně operací vozového parku a 2 z karty operací vozového parku na desce operací), utratí 3 body pohybu za pohyb nákladáku do čtvrti 10 a doručí sud do svého baru v provozu. Poslední bod pohybu nevyužije.



Příklad 2:

Oba nákladáky **fialové** mají dojezd 5 (3 z úrovně operací a 2 z akce v garáži).

Jeden nákladák je ve stejné čtvrti jako jeho lihovar (čtvrt 8) a druhý nákladák přesune ze své desky operací do téže čtvrti.



V lihovaru má 4 sudy (1), naloží po 2 sudech na každý nákladák, poté jedním pohne do čtvrti 4 a umístí jeden sud vedle svého prázdného baru a druhý vedle svého prázdného kasina (2).

Za druhý bod pohybu pohne nákladákem do čtvrti 7 a koupí si 2 sudy z lodí **Arnolda Rothsteina** (3), která se ihned přesune do následujícího prázdného přístavu.

Nyní **fialový** pohne svým nákladákem do čtvrti 9, kde doručí sud do prázdného baru (4), a poté do čtvrti 5, kde doručí druhý sud do prázdného nočního klubu (5).



Dále utratí 4 pohyby za pohyb druhým nákladákem do čtvrti 15, kde doručí po jednom sudu do obou svých prázdných barů (6).

Fialový poté spotřebovuje poslední bod pohybu za návrat do čtvrti 13, kde si koupí další 2 sudy z lodí **Arnolda Rothsteina** (7), která se sem přesunula po přechodím nákupu.



RADNICE (2 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Politici na radnici si díky úplatkům z podsvětí plní kapsy a za zavřenými dveřmi formují politiku.



ZÍSKÁNÍ MAFIÁNA

Viz „Získání mafiána“ na straně 13.



NAJMUTÍ JEDNOHO ČI VÍCE RANAŘŮ

Viz „Najmutí jednoho či více ranařů“ na straně 13.



ZÍSKÁNÍ PÁKY

Získejte jeden žeton páky ze zásoby a umístěte jej vedle své desky operací.



ZAHRÁNÍ KARTY VIP MÍSTNOSTI

Zahrajte kartu VIP místnosti z ruky do VIP místnosti na vaší desce operací. Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12.



Abyste i přes omezení zavedená v období prohibice mohli svobodně podnikat, musíte nasadit všechny páky a poslat mafiány, aby chránili vaše budovy.

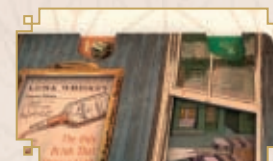
ZÍSKÁNÍ OCHRANY

- Vyšlete **jednoho či více** mafiánů ze své VIP oblasti k jedné či více svým budovám na Manhattanu, aby je chránili.
- Každý mafián, kterého vyšlete, vás stojí určité množství pák v závislosti na vaší pozici na stupnici pořadí tahů (4 páky, pokud jste na poli ve sloupci nejvíce vlevo, 3 páky v dalším sloupci atd.).
- Přednostně můžete k akci „utrácet“ páky, které máte vytištěné v pravém horním rohu každé vaší vyložené karty operací. Také můžete odložit jeden či více žetonů pák, abyste tento součet zvýšili (každý odložený žeton páky zvyšuje součet o 1; karty se neodkládají).

Abyste vyslali mafiána k ochraně budovy: vezměte mafiána ze své VIP oblasti a umístěte ho na prázdné pole ochrany nalevo od jedné vaší budovy.



Žlaby má ve své VIP oblasti 3 mafiány, které může vyslat, aby chránili jeho budovy. Každý mafián, kterého vyšle, ho bude stát 2 páky.



Žlaby má na své desce operací celkem 5 pák. Jeden žeton páky a 4 páky na kartách operací.



Může ochránit pouze 2 budovy a celkem zaplatí 4 páky. Aby si to mohl dovolit, nemusí odkládat žeton páky.



KOMISE (3 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Ve stínech města tahá Komise pod dohledem Luckyho Luciana za nitky podsvětí.



ZÍSKÁNÍ KARTY POMOCNÍKA

Vezměte si jednu kartu pomocníka z nabídky a umístěte ji lícem vzhůru vedle své desky operací. Doplňte nabídku vrchní kartou z balíčku pomocníků. **Karty pomocníků nelze odložit.**



ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ LIBOVOLNÝCH OPERACÍ NEBO SÍLY O 1

Vyberte si jednu úroveň operací nebo síly a zvýšte ji o 1. Viz „Obvyklé akce a efekty“ na straně 12.



ZÍSKÁNÍ JEDNOHO MAFIÁNA

Viz „Získání mafiána“ na straně 13.



NAJMUTÍ JEDNOHO ČI VÍCE RANAŘŮ

Viz „Najmutí jednoho či více ranařů“ na straně 13.



SPOLČENÍ S GANGSTEREM

- Pokud jste již spolčeni s gangsterem, vraťte ho do příslušné čtvrti na desce gangsterů (stranou města vzhůru) a poté si vraťte ukazatel spolčení z herního plánu.
- Vyberte si gangstera z desky gangsterů a umístěte svůj ukazatel spolčení na herní plán do čtvrti gangstera, se kterým se chcete spolčit.
- Otočte vybraného gangstera na stranu společníka a umístěte ho na pole pro společníka na vaší desce operací.
- Každý gangster z balíčků A–C má schopnost (viz str. 22), některé z nich jsou okamžité a jiné trvalé. Pokud má gangster okamžitou schopnost, ihned ji získáte.



„Zlodějská čest“: Nesmíte převzít bar gangsterů ve čtvrti svého společníka. Ta je označena vaším ukazatelem spolčení.



DOKY (2 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ, 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Rodiny se pouštějí do neúprosných útoků na pašeráky a podnikají odvážná přepadení, aby získaly drahocenný alkohol a receptury s tajnými přísadami.



ZAHŘÁNÍ KARTY LIHOVARU

Zahrajte jednu kartu lihovaru z ruky do oblasti lihovaru na vaší desce operací. Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12.



NAJMUTÍ JEDNOHO RANAŘE ZDARMA

Umístěte zdarma ranaře ze zásoby na volné pole pro ranaře na vaší desce operací.



PŘEPADENÍ LODI PAŠERÁKŮ

Vyberte si jednu loď pašeráků, na kterou zaútočíte.



Obranná síla lodi odpovídá nejvyšší hodnotě nepřekryté sudem na lodi na desce doků. Abyste mohli zaútočit na loď, vaše útočná síla musí převýšit obrannou sílu lodi. Pokud ji nedokážete převýšit, nemůžete na loď zaútočit.



Abyste mohli zaútočit na loď, musíte mít alespoň jednoho mafiána v oblasti doků odpovídající oblasti, ve které je loď zakotvená.



Vaše útočná síla odpovídá násobku vaší síly a počtu mafiánů v odpovídající oblasti doků.



Můžete využít mafiány ostatních hráčů ve stejné oblasti doků, za každého využitého mafiána ale musíte hráči zaplatit \$1 ze **své kapsy**. Hráči tuto nabídku nemohou odmítnout. Cizí mafiáni mají stejnou útočnou sílu jako vaši.



Nakonec můžete ze své desky operací vrátit do zásoby libovolný počet svých ranařů a za každého takto vráceného ranaře k útočné síle přičíst 1.



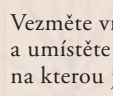
Poznámka: Při útoku na loď pašeráků nemůžete zaplatit svému společníkovi za zvýšení síly.

Takto delikátní operaci nemůžete svěřit nikomu zvenčí.

VYHODNOCENÍ ÚSPĚŠNÉHO ÚTOKU



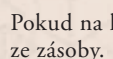
Získejte hotovost ze žetonu bedny dle jeho efektu. Otočte žeton a umístěte ho před sebe. Na žetonu je trvalá odměna, kterou máte k dispozici po zbytek hry (viz stranu 22).



Vezměte vrchní žeton bedny ze sloupečku beden a umístěte jej lícem vzhůru na pole pro bednu na lodi, na kterou jste zaútočili, čímž nahradíte získaný žeton.



Vezměte si z lodi, na kterou jste zaútočili, sud nejvíce vpravo a umístěte jej vedle jedné své budovy v provozu kdekoli na Manhattanu, vedle níž žádný sud není, nebo do své oblasti lihovaru, pokud máte lihovar v provozu. Pokud nemáte ani budovu v provozu, vedle níž není sud, ani lihovar v provozu, vraťte tento sud do zásoby.



Pokud na lodi není žádný sud, vezměte si místo toho sud ze zásoby.



Vezměte jednoho ze svých mafiánů z oblasti doků odpovídající oblasti s lodí, na kterou jste zaútočili, a umístěte jej na libovolné prázdné pole ve své VIP oblasti. Pokud by se tímto převýšila kapacita uvedená pod ukazatelem operací VIP místnosti, vraťte místo toho tohoto mafiána do zásoby (*byl postřelen a spadl do řeky*).



Posuňte loď pašeráků, na kterou jste zaútočili, do dalšího přístavu bez lodi pašeráků po směru hodinových ručiček.

Příklad:

Modrý má jednoho mafiána v oblasti doků Downtownu a **fialový** tam má dva.

Loď **Stephanie St. Clair** je v přístavu v Downtownu.



Modrý má sílu 4, takže získá útočnou sílu 12, pokud si při útoku na loď pašeráků zaplatí pomoc mafiánů **fialového**. **Modrý** má také 2 ranaře, které by mohl použít, aby si zvýšil útočnou sílu až o +2.

Z lodi **Stephanie St. Clair** byly odstraněny 2 sudy, takže její obranná síla je 12.

Aby **modrý** úspěšně zaútočil na loď pašeráků, musí využít oba mafiány **fialového** a jednoho svého ranaře, čímž by získal útočnou sílu 13.



Modrý vyhodnotí útok, přesune sud nejvíce vpravo k jedné ze svých budov v provozu, vedle které není sud, a získá žeton bedny, za kterou získá hotovost podle své úrovně na stupnici vozového parku. Za úroveň 3 na stupnici vozového parku **modrý** získá \$15 do kapsy. Žeton bedny umístí lícem dolů vedle své desky operací a získá trvalou odměnu zvyšující dojezd jeho nákladáků.

Aby **modrý** úspěšně zaútočil na loď pašeráků, musí využít oba mafiány **fialového** (zaplatí mu \$2) a jednoho svého ranaře, čímž by získal útočnou sílu 13.



Dále by měl **modrý** přesunout svého mafiána z doků na svou desku operací. Jeho VIP oblast ale již dosáhla své kapacity a pro mafiána v ní není místo, takže se vrátí do zásoby.

Jeho smrt prý byla nehoda, ale šušká se, že ho nechal zastřelit jistý Salieri.



Nakonec se loď posune do dalšího dostupného přístavu.



RESTAURACE (ŽÁDNÝ LIMIT POČTU VYSLANÝCH KÁPŮ)

V samotném srdci města se bossova restaurace stává střediskem intrik, kde se uzavírají tajné dohody a pod povrchem probublává soupeření. Zde se také falšuje účetnictví a přijímají výnosy z hazardu.

ZMĚNA POŘADÍ TAHŮ PRO NÁSLEDUJÍCÍ KOLO

Tuto akci **MUSÍTE** provést, když vyšlete kápa do restaurace. To znamená, že pokud nemáte kartu operací, kterou byste mohli odložit, nesmíte do této lokace vyslat kápa.



Odložte kartu operací z ruky. Viz „Odložení karty operací“ na straně 12.



Umístěte svůj ukazatel pořadí tahů na libovolné prázdné pole ve spodním řádku stupnice pořadí tahů.



Cena v pákách, kterou platíte za ochranu, se ihned změní pro aktuální tah.

Pokud si vyberete 3. nebo 4. pole (nebo 2. pole ve hře **2 hráčů**), odložte další kartu operací z ruky. Pokud v ruce nemáte kartu operací, kterou byste mohli odložit, nemůžete si toto pole vybrat.

Pokud nemáte kartu operací, kterou byste mohli odložit, a jediná zbývající pole vyžadují odložení karty, nemůžete vyslat kápa do restaurace.

Poznámka: Ve hře **3 hráčů** se 4. pole nepoužívá.

Pokud se na spodním řádku stupnice pořadí tahů nacházejí nějaké ukazatele pořadí tahů, pořadí tahů se na konci aktuálního kola změní a kasina vyplatí výnosy. Viz „Pořadí tahů“ na straně 8.

PROVEDENÍ 2 RŮZNÝCH AKCÍ

Proveďte 2 různé akce v libovolném pořadí:

- Zahrání karty operací.
- Zahrání až dvou žetonů města.
- Zfalšování až tří knih.



A: ZAHRÁNÍ KARTY OPERACÍ

Viz „Zahrání karty operací“ na straně 12.



B: ZAHRÁNÍ AŽ DVOU ŽETONŮ MĚSTA

Získejte bonus, nebo proveďte akci až dvou žetonů města na své desce operací. Žetony města získané během této akce lze také zahrát. Na konci svého tahu umístěte každý zahrnutý žeton na libovolné pole (s žetonem nebo bez něj) v prostředním sloupci nabídky žetonů města. Nyní jsou dostupné a lze je získat.



C: ZFALŠOVÁNÍ AŽ TŘÍ KNIH

Falšování neboli „vaření“ knih znamená upravování finančních záznamů za účelem neplacení daní, což je běžná taktika mafie.

Umístěte až 3 knihy ze své desky operací na pole pro zfalšované knihy na herním plánu a získejte peníze do sejfů a případné okamžité odměny.

ZA KAŽDOU KNIHU:

1. Vyberte si prázdné pole pro zfalšovanou knihu v kterékoli z pěti oblastí zfalšovaných knih na herním plánu: doky, radnice, Central Park, stupnice proslulosti nebo destičky oblastních cílů. Musíte splňovat podmínky vybraného pole.
2. Umístěte knihu ze své desky operací na vybrané pole.
3. Získejte (případnou) odměnu uvedenou na poli a získejte peníze uvedené vedle pole do svého sejfů.



POŽADAVKY POLÍ PRO ZFALŠOVANÉ KNIHY:

Můžete mít více knih ve stejné oblasti, ale nesmíte mít knihu na obou polích stejného cíle. Všechny cíle jsou blíže vysvětleny na straně 23.



3 cíle v docích: Musíte mít alespoň uvedený počet žetonů beden.



3 cíle v radnici: Musíte mít mafiány chránící budovy v alespoň uvedeném počtu čtvrtí.



5 cílů v Central Parku: Musíte splňovat požadavky uvedené na destičce cíle nad polem pro knihu.



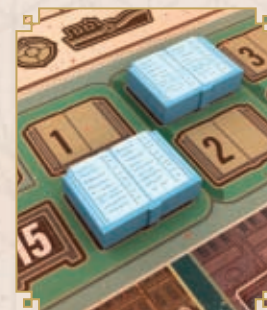
3 cíle proslulosti: Váš ukazatel proslulosti musí být na uvedeném poli stupnice proslulosti nebo nad ním.



3 oblastní cíle: Musíte splňovat požadavky uvedené na destičce cíle napravo od pole pro knihu.

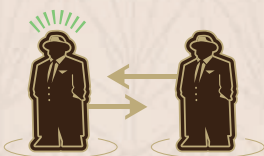
Příklad:

Modrý nemůže umístit knihu na tento cíl v docích, protože nesmí mít knihu na obou polích stejného cíle. Může ji však umístit na další cíl stejného typu, pokud již má alespoň 2 žetony beden.





CENTRAL PARK (3 OSOBY VE HŘE 3/4 HRÁČŮ. 2 VE HŘE 2 HRÁČŮ)



VÝMĚNA KÁPŮ

Vyměňte svého kápa za kápa jiného hráče, který již „promlouvá“ s osobou, která není v parku.

Vyšlete kápa jiného hráče „promluvit si“ s dostupnou osobou v Central parku (nezáleží na tom, kterou).

Získá libovolnou spodní odměnu: Získání jedné páky, získání jednoho žetonu města nebo získání jedné knihy.

Proveďte akce osoby, se kterou si váš kápo nyní „promlouvá“.

Hráč, jehož kápo se přesunul, si může vybrat jednu možnost:



A: ZÍSKÁNÍ JEDNÉ PÁKY

Vezměte si jeden žeton páky ze zásoby a umístěte jej vedle své desky operací.



B: ZÍSKÁNÍ JEDNÉ KNIHY

Umístěte knihu ze své zásoby na pole pro knihy na vaší desce operací. Počet knih na tomto poli není nijak omezen.



C: ZÍSKÁNÍ ŽETONU MĚSTA

Vezměte si jeden z dostupných žetonů města v nabídce na herním plánu a umístěte ho na svoji desku operací. Žeton města je dostupný, pokud je lícem vzhůru a neleží na něm jiný žeton města. Pokud si vezmete žeton města z pravého sloupce, ihned vezměte vrchní žeton města z jednoho ze sloupečků žetonů města ležících lícem dolů a umístěte ho lícem vzhůru na prázdné pole. Prostřední sloupec se nedoplňuje.

Na konci svého tahu, pokud máte na své desce operací více než čtyři žetony města, musíte přebytečné žetony umístit zpátky na herní plán jako obvykle (viz stranu 14).

4. KOLO ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ (4. DĚJSTVÍ)

Vaše závěrečné skóre vypočítejte následovně:

- Vaše hotovost plus peníze v sejfu .
- Plus peníze získané za chráněné budovy.
- Plus částky z karet pomocníků.

Za každou vaši chráněnou budovu:



Získejte částku uvedenou na každé vaší kartě pomocníka s jedinečnou lahví. Za další karty se stejnou lahví nic nezískáte. Nezáleží na tom, zda je karta pomocníka vedle vaší desky operací, nebo v sejfu za zástěnou.

HRÁČ S NEJVÍCE PENĚZI VÍTĚZÍ.

Případnou shodu rozhodněte následovně v uvedeném pořadí:

1. Nejvíce chráněných budov.
2. Nejvíce budov (chráněných i nechráněných).
3. Nejvíce umístěných knih.
4. Nejvíce mafiánů na herním plánu, v docích a na desce operací dohromady.

Pokud shoda není rozhodnuta, zahrajte si ještě jednu partii.

5. PROSINCE 1933

Ratifikace 21. dodatku zrušila předchozí 18. dodatek, který zavedl plošný zákaz výroby, prodeje a přepravy alkoholu.



Příklad:

Modrý má \$50 v hotovosti a \$220 v sejfu, celkem tedy \$270. Má tři bary, ale skóruje pouze ty chráněné, takže získá \$20. Dále vlastní lihovar (\$20), dva noční kluby (\$30) a jedno kasino (\$20), přičemž všechny tyto budovy jsou chráněny. Kromě toho má pět karet pomocníků se čtyřmi různými druhy lahví, za které získá \$45. Závěrečné skóre **modrého** je \$405.

TIPY

JAK ZÍSKAT PENÍZE

Během hry můžete získat peníze do dvou míst: do ruky/ kapsy (hotovost) a do sejfu.

Hotovost můžete utrácet bez dalších poplatků, zatímco peníze v sejfu musíte před utrácením „vyprat“ v poměru 2 ku 1. Nebojte se v případě potřeby vybírat peníze ze sejfu, optimalizace akcí je velice důležitá.



HOTOVOST

- **Pašování lihovin** – Získejte peníze za prodej sudů ze svých budov v provozu.
- **Doky pašeráků** – Získejte peníze z beden (až \$24/\$25) a později za prodej ukradeného sudu nebo od ostatních hráčů, když během útoku využijí vaše mafiány.
- **Podíl z kasin** – Na konci kola, ve kterém alespoň jeden hráč změnil pořadí tahů, získáte \$3 (\$5 ve hře **2 hráčů**) za každé své kasino v provozu.



PENÍZE V SEJFU – VÝBĚR V POMĚRU 2:1

- **Ovládání oblastí** – Během výplaty od Luckyho Luciana.
- **Falšování knih** – Dosažení těchto cílů patří mezi nejlepší způsoby, jak ve hře získat peníze.

ZA CO SE UTRÁCEJÍ PENÍZE

- Otevírání a vylepšování budov.
- Získání pomoci od společníka.
- Najímání ranařů.
- Kupování sudů od pašeráků.
- Najímání mafiánů jiných hráčů během přepadení.

JAK SI ZVÝŠIT PROSLULOST

- Zvyšováním úrovně operací a síly. Proslulost je součet úrovní všech operací a síly.

NA CO SI DÁT OBZVLÁŠT POZOR:

- Ujistěte se, že jste připraveni bránit své budovy během války gangů.
- Dávejte si pozor, do kterých čtvrtí vstoupí policisté před výplatou od Luckyho Luciana.
- Nezapomeňte, že pokud máte během války gangů ve stejné čtvrti více budov, musíte každou z nich bránit zvlášť.
- Zvažte převzetí čtvrtí slabších gangsterů spíše než otevírání nových barů na prázdných polích, protože ty budou později cílem útoků.
- Mějte na paměti, že sudy můžete získat nákupem z lodí pašeráků nebo jejich přepadením. Není nutné stavět lihovar. Nákup z lodí je nejrychlejší způsob, jak získat sud k prodeji, i když není tolik ziskový.
- Co nejrychleji otevřete noční kluby a kasina, jelikož skýtají značné zisky a poskytují výhody během výnosu za ovládání oblastí.



BARY

Mohou mít 1 sud, sudy se prodávají za nižší hodnotu – lze vylepšit na noční klub nebo kasino (při vylepšování zkontrolujte slevu).



NOČNÍ KLUBY

Mohou mít 1 sud, sudy se prodávají za vyšší hodnotu.



KASINA

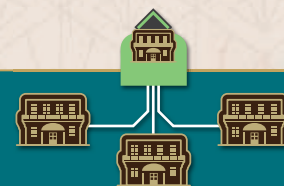
Mohou mít 1 sud, sudy se prodávají za vyšší hodnotu. Získáte \$3 (\$5 ve hře **2 hráčů**) na konci kola, ve kterém se změnilo pořadí tahů.

ZLATÉ PRAVIDLO:

POKUD BUDOVA NENÍ V PROVOZU, JE TO STEJNÉ, JAKO BY NEEXISTOVALA.

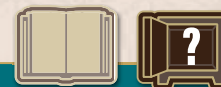


V KAŽDÉ OBLASTI MANHATTANU MŮŽETE MÍT NEJVÝŠE 1 NOČNÍ KLUB A 1 KASINO.



VYLEPŠOVÁNÍ BARU SE SLEVOU:

POKUD JSOU VŠECHNY BUDOVY ZE STEJNÉ SKUPINY ODEBRÁNY Z DESKY OPERACÍ, PŘI VYLEPŠENÍ BARU NA NOČNÍ KLUB NEBO KASINO MÁTE NÁROK NA SLEVOU ODPOVÍDAJÍCÍ CENĚ PRÁZDNÉ SKUPINY NEJVÍCE VPRAVO.



PRANÍ PENĚZ: 2:1

PENÍZE ZE ZFALŠOVANÝCH KNIH A VÝPLATY OD LUCIANA JDOU DO SEJFU A MUSÍTE JE „VYPRA“T, ABYSTE JE MOHLI UTRÁCET.



FALŠOVÁNÍ KNIH

MŮŽETE MÍT VÍCE KNIH NA RŮZNÝCH CÍLECH VE STEJNÉ OBLASTI, ALE NIKDY NESMÍTE MÍT DRUHOU KNIHU NA STEJNÉM CÍLI.

VARIANTA



OPĚTOVNÉ POSTAVENÍ LIHOVARU:

V této variantě hra o něco více odpouští a doporučujeme ji pro začínající hráče. Pokud během války gangů přijdete o lihovar, můžete ho umístit zpátky na svou desku operací, místo abyste ho odstranili ze hry. To znamená, že můžete svůj lihovar postavit znovu dle obvyklých pravidel. Můžete tím přijít o slevu na vylepšení baru, dokud lihovar nepostavíte znovu.

SCHOPNOSTI SPOLEČNÍKŮ ŽETONY BEDEN

Jakmile získáte destičku gangstera, získáte jeho případnou okamžitou odměnu a poté destičku otočte na stranu společníka a umístěte ji na svoji desku operací.



Tento společník přidává +1 k obranné síle vašich budov.



Ihned umístěte jednoho mafiána do doků a dalšího do své VIP oblasti. Ihned získáte odměnu z doků.



S tímto společníkem máte trvale +2 páky při placení za ochranu.



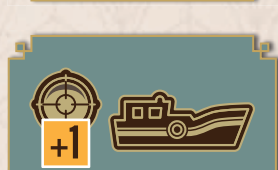
Tento společník vám pomáhá bránit lihovar zdarma.



Ihned získáte 2 žetony města z nabídky žetonů města. Nabídku případně doplňte, jak je popsáno na straně 20.



Jednou, pro libovolnou obranu nebo útok, můžete tohoto společníka využít zdarma. Do použití mějte tuto destičku gangstera stranou města vzhůru.



Tento společník zvyšuje vaši celkovou útočnou sílu proti pašerákům o +1.



Když tohoto společníka využíváte k převzetí baru gangsterů, zaplaťte mu o \$1 méně.

Peníze z beden získáte v hotovosti . Odměny na rubu se sčítají. V horní části lícové strany žetonu bedny je vyobrazena odměna na rubu. Žetony beden s tímto symbolem porušují **ZLATÉ PRAVIDLO**.



1. \$4 za každou vaši knihu umístěnou na herním plánu. Max: \$24.



3. \$6 za každého mafiána, kterého máte na své desce operací.



5. \$5 za každou úroveň vaší síly. (Např. za úroveň 3 získáte \$15.)



2. \$5 za každou úroveň vašich operací večírku. (Např. za úroveň 3 získáte \$15.)



4. \$3 za každého ranaře, kterého máte na své desce operací.



6. \$3 x síla vašeho společníka. Max: \$24. (Např. za sílu 4 získáte \$12.)



Pokaždé když prodáváte sudy, můžete prodat 1 sud navíc.



+1 k obranné síle vašich budov.



Pomoc od vašeho společníka stojí o \$2 méně.



7. \$4 za každý žeton města, který máte na své desce operací nebo vedle ní.



9. \$5 za každou úroveň vašich operací vozového parku. (Např. za úroveň 3 získáte \$15.)



11. \$1 za vaši pozici na stupnici proslulosti. (Např. za pozici 9 získáte \$9.)



8. \$3 za každou kartu operací, kterou máte v ruce.



10. \$5 za každý sud vedle vašich budov (kromě lihovaru). Max: \$25.



12. \$4 za každou úroveň vaší nejvyšší úrovně operací nebo síly.



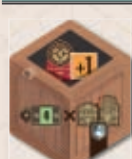
Limit počtu žetonů města na vaší desce operací je o 1 vyšší.



Každý váš nákladník má dojezd +1.



Když vysíláte mafiána do doků, můžete si vybrat kterýkoli ze 4 bonusů.



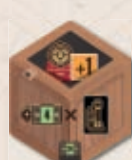
13. \$4 za každý váš postavený noční klub a kasino (nemusí být v provozu).



15. \$4 za každého mafiána, který chrání vaši budovu. Max: \$24.



17. \$4 za mafiána (vašeho i oponentů) v docích, odkud jste provedli tento útok.



14. \$4 za každou vaši kartu pomocníka, v sefů nebo vedle desky operací. Max: \$24.



16. \$5 za každou úroveň vašich operací VIP místnosti. (Např. za úroveň 3 získáte \$15.)



18. \$5 za každou úroveň vašich operací lihovaru. (Např. za úroveň 3 získáte \$15.)



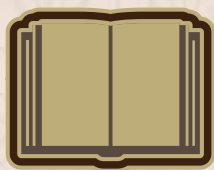
+1 k útočné síle při přebírání baru gangsterů.



+2 trvalé páky.



Pokaždé když produkuje sudy, vyprodukuje 1 sud navíc.



CÍLE ZFALŠOVANÝCH KNIH

Ve hře je 5 různých typů cílů knih, kterých lze dosáhnout. Žádný hráč nemůže mít na jednom stejném cíli více než 1 knihu. Ihned získáte případnou odměnu na poli, kam jste umístili knihu. Příjem ze zfalšovaných knih putuje do vašeho sejfů. U každé destičky je níže uvedený minimální požadavek. Tento požadavek můžete převýšit a stále cíl splnit.

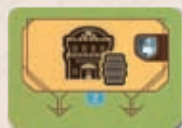
1. CÍLE V CENTRAL PARKU: Během přípravy hry se ujistěte, že všechny mají různá čísla. Za splnění cíle získáte \$10 do sejfů a uvedenou odměnu. Cíle se týkají všech čtvrtí Manhattanu. Cíle v Central Parku s tímto symbolem  porušují **ZLATÉ PRAVIDLO** – můžete jich dosáhnout i s budovami, které nejsou v provozu.



A: 2 destičky ve hře.



Mějte 3 chráněné budovy.



Mějte 1 noční klub se sudem.



Mějte 3 budovy se sudy (kromě lihovaru).



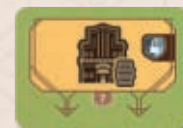
Mějte celkem 5 pák (na všech vašich komponentech).



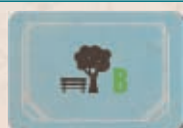
Mějte 4 ukazatele operací a/nebo síly alespoň na úrovni 3.



Mějte alespoň 9 síly (vaše síla + společník + ranaři).



Mějte 1 kasino se sudem.



B: 2 destičky ve hře.



Mějte 1 bar v každé oblasti.



Mějte 2 noční kluby se sudy.



Mějte v každé oblasti 1 budovu se sudem (kromě lihovaru).



Mějte celkem 7 pák (všech vašich komponentech).



Mějte 3 ukazatele operací a/nebo síly alespoň na úrovni 4.



Mějte alespoň 12 síly (vaše síla + společník + ranaři).



Mějte 2 kasina se sudy.



C: 1 destička ve hře.



Mějte na herním plánu 5 otevřených barů.



Mějte 3 noční kluby se sudy.



Mějte 4 budovy se sudy (kromě lihovaru).



Mějte celkem 9 pák (všech vašich komponentech).



Mějte 2 ukazatele operací a/nebo síly na úrovni 5.



Mějte alespoň 15 síly (vaše síla + společník + ranaři).



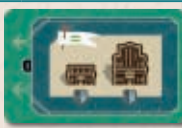
Mějte 3 kasina se sudy.



2. OBLASTNÍ CÍLE: Během přípravy hry se ujistěte, že všechny mají různá čísla. Za splnění cíle získáte \$20 do sejfů a uvedenou odměnu. Každý cíl se týká oblasti, ve které je umístěn. **Budovy musejí být v provozu, abyste mohli cíl splnit.**



Mějte 1 bar a 1 kasino v různých čtvrtích.



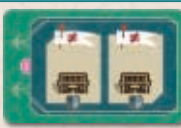
Mějte 1 bar a 1 kasino ve stejné čtvrti.



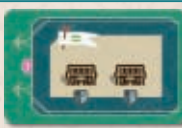
Mějte 1 bar a 1 noční klub v různých čtvrtích.



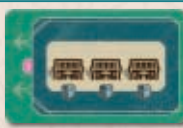
Mějte 1 bar a 1 noční klub ve stejné čtvrti.



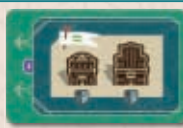
Mějte 2 bary v různých čtvrtích.



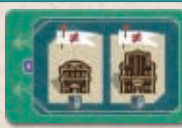
Mějte 2 bary ve stejné čtvrti.



Mějte 3 bary.



Mějte 1 noční klub a 1 kasino ve stejné čtvrti.



Mějte 1 noční klub a 1 kasino v různých čtvrtích.

3. CÍLE V DOCÍCH: Za splnění cíle získáte \$15 do sejfů.



Mějte 1, 2 nebo 3 bedny.



Mějte chráněnou budovu v alespoň 3, 5 nebo 7 čtvrtích.



Dosáhněte pole 10, 15 nebo 22 na stupnici proslulosti.

4. CÍLE V RADNICI: Za splnění cíle získáte \$20 do sejfů.

5. CÍLE PROSLULOSTI: Za splnění cíle získáte \$10, \$15 nebo \$20 do sejfů.



KARTY POMOCNÍKŮ

Když získáte kartu pomocníka, umístěte ji lícem vzhůru vedle své desky operací. Na začátku svého tahu můžete získat odměnu 1 karty pomocníka a poté ji přesunout do svého sejfů. Odměnu z takové karty již znovu nezískáte. Na konci hry za každou kartu pomocníka s jinou lahví v sejfů nebo vedle desky operací získáte 20/10/5 peněz. Karty pomocníků nelze odložit.



Získejte 2 žetony pák.

Získejte kartu operací VIP místnosti.

Získejte kartu operací večírku.

Získejte kartu operací lihovaru.

Získejte kartu operací vozového parku.

Získejte libovolnou kartu operací (viz str. 12).

Zvyšte si úroveň libovolných operací nebo síly o 1 (viz str. 14).

Získejte odměnu libovolné karty pomocníka z nabídky, ponechte ji v nabídce.

Získejte jeden žeton města (viz str. 20).

Najměte 2 ranaře zdarma (viz str. 18).

Získejte mafiána (viz str. 13).



Vylepšete bar za obvyklou cenu (viz str. 15).

Převzměte bar gangsterů, přičemž ignorujte jeho obrannou sílu (viz str. 14/15).

Získejte kartu pomocníka (viz str. 17).

Vyzvedněte a doručte sudy (viz str. 16).

Vyprodukuje sudy (viz str. 13).

Prodejte sudy (viz str. 13).

Získejte 2 knihy (viz str. 14).

Získejte \$5 v hotovosti.

Získejte ochranu (viz str. 17).

Získejte 2 mafiány (viz str. 13).



ŽETONY MĚSTA

Žetony města: Při návštěvě restaurace můžete zahrát až dva žetony. Na konci svého tahu, pokud máte na své desce operací více než čtyři žetony města, vyberte si, které z nich si necháte, a každý, který nechcete, umístěte lícem vzhůru na libovolné pole prostředního sloupce nabídky žetonů města. Nyní jsou dostupné a lze je získat.



Získejte kartu operací VIP místnosti.

Získejte kartu operací večírku.

Získejte kartu operací lihovaru.

Získejte kartu operací vozového parku.

Získejte libovolnou kartu operací.

Získejte kartu pomocníka (viz str. 17).

Vyzvedněte a doručte sudy (viz str. 16).

Získejte jednu knihu (viz str. 14).

Zvyšte si úroveň libovolných operací nebo síly o 1 (viz str. 14).



Vyprodukuje sudy (viz str. 13).

Prodejte sudy (viz str. 13).

Otevřete bar nebo převzměte bar gangsterů za obvyklou cenu (viz str. 14).

Otevřete noční klub, nebo ho vylepšete ze svého či převzatého baru za obvyklou cenu (viz str. 14).

Otevřete kasino, nebo ho vylepšete ze svého či převzatého baru za obvyklou cenu (viz str. 14).

Získejte mafiána (viz str. 13).

Získejte 1 ranaře zdarma (viz str. 18).

Získejte ochranu (viz str. 17).

Získejte 2 žetony pák.