

Autor gry
Eric M. Lang

The Godfather

IMPERIUM CORLEONE

Ilustracje
Karl Kopinski



CM
ON







SPIS TREŚCI

Komponenty	4
Przebieg gry	6
Przygotowanie do gry	8
Plansza	10
Akty gry	12
Etap: Otwórz nowe Przedsiębiorstwo	12
Etap: Rodzinne Interesy	13
Zagraj Gangstera.....	14
Zagraj Członka Rodziny.....	15
Zrealizuj Zlecenie.....	16
Zagraj Sojusznika	17
Etap: Wojny Terytorialne.....	19
Etap: Łapówki.....	20
Etap: Haracz dla Dona	21
Etap: Antrakt.....	22
Koniec gry.....	23
Premie na koniec gry.....	23
Ikony zdolności.....	27
Twórcy.....	27
Podsumowanie zasad	28

KOMPONENTY

1 PŁANSZA



1 INSTRUKCJA



18 KART SOJUSZNIKÓW
(PO 6 KART DLA 3 AKTÓW)



32 KARTY NIELEGALNYCH TOWARÓW
(BROŃ, ZAPŁATA ZA MORDERSTWO, ALKOHOL, NARKOTYKI)



12 KAFLI PRZEDSIĘBIORSTW



44 KARTY ZLECEŃ



120 KART PIENIĘDZY
(O WARTOŚCI \$1, \$2, \$3 I \$5)



1 PLASTIKOWY ZNACZNIK
GŁOWY KONIA



1 PLASTIKOWY
ZNACZNIK RADIOWOZU



45 ŻETONÓW KONTROLI
(W PIĘCIU KOLORACH)



5 METALOWYCH
WALIZEK



34 FIGURKI

DON VITO CORLEONE



SOJUSZNICY



KOMISARZ POLICJI



BURMISTRZ



SZEF ZWIĄZKÓW



**DON MARZULLO
(DON)**

RODZINA MARZULLO



**SALVO MARZULLO
(DORADCA)**



**ROSARIO MARZULLO
(DZIEDZIC)**



3 GANGSTERÓW

RODZINA MATARAZZO



**LEOLUCCA MATARAZZO
(DON)**



**JAMES SPIDER O'REILLEY
(DORADCA)**



**TANINO MATARAZZO
(DZIEDZIC)**



3 GANGSTERÓW

RODZINA VITALE



**GIANNI VITALE
(DON)**



**SOFIA VITALE
(DORADCZYNI)**



**TANGREDI VITALE
(DZIEDZIC)**



3 GANGSTERÓW

RODZINA CACCAMO



**CARLO CACCAMO
(DON)**



**ERIC COLEMAN
(DORADCA)**



**TARA CACCAMO
(DZIEDZICZKA)**



3 GANGSTERÓW

RODZINA PIZZINO



**TOMMASO PIZZINO
(DON)**



**IL MACELLAIO
(DORADCA)**



**CHIARA PIZZINO
(DZIEDZICZKA)**



3 GANGSTERÓW

PRZEBIEG GRY

„Don Corleone, jestem zaszczycony i wdzięczny, żeś zaprosił mnie do swego domu na dzień ślubu twojej córki” – Luca Brasi

W grze *The Godfather: Imperium Corleone* 2 do 5 graczy kieruje mafijnymi rodzinami, walczącymi o wpływy w Nowym Jorku w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku. Gracze wysyłają Członków Rodziny oraz Gangsterów do firm w całym mieście, aby wymusić uzyskanie Pieniędzy, Nielegalnych Towarów i innych korzyści. Można ich następnie użyć do wykonania rozmaitych zadań dla Dona Corleone, do przekupienia sojuszników, pozyskania większych ilości pieniędzy oraz różnych zdolności specjalnych. Wojny terytorialne dają rodzinom kontrolę nad dzielnicami miasta, przez co w miarę postępu gry zdobywa się dodatkowe przywileje.

O tym, czy twoja rodzina wygra tę grę, zdecydują zdobyte przez ciebie pieniądze. Jednak często to, co masz na rękę, będziesz musiał oddać Donowi Corleone jako haracz – te środki nie przyczyniają się do twego zwycięstwa. Musisz znaleźć sposób na wypranie brudnych pieniędzy i ukrycie ich – by, bezpieczne, przeleżały w walizce do końca gry. Na koniec można zdobyć dodatkowe pieniądze za kontrolę nad danym Terytorium oraz za ukończenie największej liczby Zleceń danego koloru. Rodzina o największym majątku będzie rządzić Nowym Jorkiem!

Don Vito Corleone



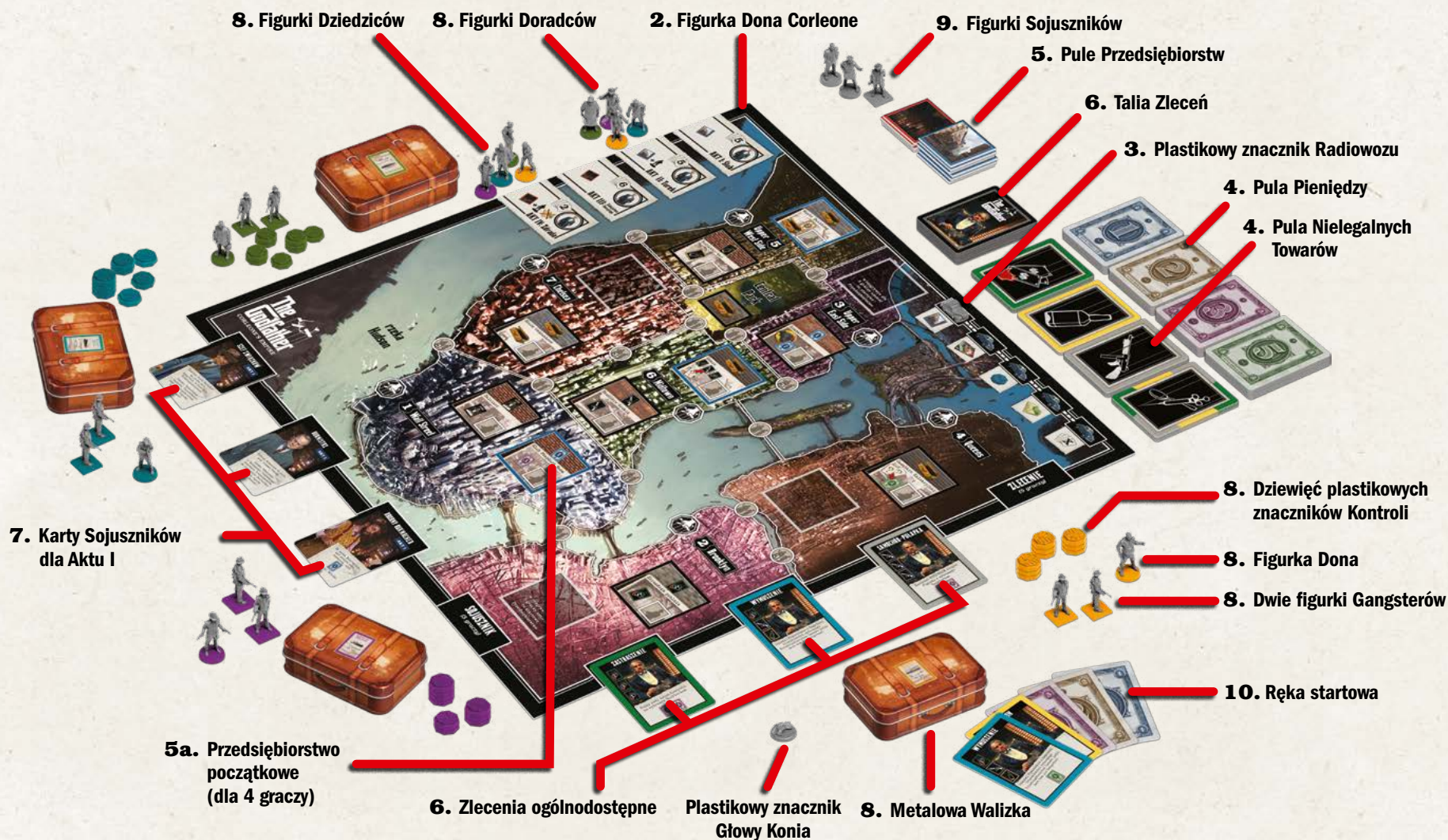


PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować rozgrywkę, wykonajcie poniższe kroki:

1. Połóżcie **planszę** na środku obszaru gry.
2. Postawcie figurkę **Dona Corleone** na polu Aktu I na **torze Aktów**.
3. Postawcie plastikowy znacznik **Radiowozu** na pierwszym polu **toru Etapów Gry**.
4. Rozdzielcie (według typu) karty **Pieniądzy** i **Nielegalnych Towarów** na oddzielne stosy, po czym połóżcie je odkryte obok planszy, w zasięgu wszystkich graczy.

5. Potasujcie kafle **Przedsiębiorstw** i utwórzcie z nich dwa zakryte stosy: jeden niebieski i jeden czerwony.
- 5a. W grze dla **4 graczy** wylosujcie niebieskie Przedsiębiorstwo i połóżcie je (odkryte) na pustym polu Przedsiębiorstwa na Terytorium 1 (Wall Street).
- W grze dla **5 graczy** wylosujcie 3 niebieskie Przedsiębiorstwa i połóżcie je (odkryte) na pustych polach Przedsiębiorstw na Terytoriach 1, 2 i 3 (Wall Street, Brooklyn i Upper East Side).
6. Potasujcie karty **Zleceń** i połóżcie je (w zakrytej talii) w pobliżu planszy. W zależności od liczby graczy, odkryjcie z tej talii kilka kart i połóżcie je na polach wzdłuż prawej krawędzi planszy:
 - 2 graczy** – 2 karty Zleceń
 - 3 lub 4 graczy** – 3 karty Zleceń
 - 5 graczy** – 4 karty Zleceń



7. Weźcie sześć kart **Sojuszników** dla Aktu I, potasujcie je i wyłóżcie kilka z nich (odkrytych) na polach wzdłuż dolnej krawędzi planszy – w zależności od liczby graczy (pozostałe karty odłóżcie do pudełka):

2 graczy – 1 karta Sojusznika

3 graczy – 2 karty Sojuszników

4 graczy – 3 karty Sojuszników

5 graczy – 4 karty Sojuszników

8. Każdy z graczy wybiera Rodzinę, którą będzie grał i bierze wszystkie komponenty w kolorze tej Rodziny:

- 1 metalową Walizkę

- 9 żetonów Kontroli

- 2 figurki Gangsterów (lub 3 figurki Gangsterów w przypadku gry dwuosobowej)

- 3 figurki Członków Rodziny. Każdy gracz zatrzymuje przed sobą wyłącznie figurkę Dona, zaś pozostałe dwie stawia obok toru Aktów na planszy: Doradcę przy Akcie II, a Dziedzica przy Akcie IV.

9. Postawcie trzy figurki Sojuszników (Burmistrza, Szefa Związków i Komisarza Policji) obok planszy, a pozostałe nieużywane figurki odłóżcie do pudełka.

10. Każdy gracz bierze poniższe karty na rękę (kart na swojej ręce nie należy pokazywać innym graczom):

- Jedna karta Pieniądzy o wartości \$1

- Jedna karta Pieniądzy o wartości \$2

- Jedna karta Pieniądzy o wartości \$3

- Dwie losowe karty Zleceń

Ten, kto jako ostatni oglądał film *Ojciec chrzestny*, otrzymuje **znacznik Głowy Konia** (możecie też przydzielić go losowo). Ta osoba zostaje Pierwszym Graczem. Teraz już wszystko gotowe, możecie zaczynać.



Capo

Don Leoluca Matarazzo
Rodzina Matarazzo

PLANSZA

Gra *The Godfather: Imperium Corleone* rozgrywa się na planszy przedstawiającej Nowy Jork lat 50., wraz z jego terytoriami i przedsiębiorstwami. Poniżej opisano poszczególne elementy planszy:

Pola Kontroli:
Używa się ich do zaznaczania, który gracz kontroluje dane Terytorium.

Terytoria:
Miasto podzielone jest na siedem Terytoriów, z których każde ma miejsce na Przedsiębiorstwo startowe oraz na Przedsiębiorstwo, które dopiero może tam powstać.

Tor Etapów Gry:
Tutaj można śledzić, który to etap danego Aktu.

Tor Aktów:
Tu można śledzić, który Akt jest obecnie rozgrywany oraz czym się charakteryzuje (jaki jest limit kart na ręce na koniec rundy, Przedsiębiorstwo jakiego koloru należy dołożyć na początku rundy, czy gracze otrzymują nowego Członka Rodziny oraz czy będzie mieć miejsce etap Łapówek).

Pola Gangsterów:
Kwadratowe pola są używane przez Gangsterów (lub Szefa Związków), aby dokonać Wymuszenia z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa.

Rzeka Hudson:
Zestrzelone figurki zrzucane są do rzeki, gdzie pozostają aż do następnego Aktu.

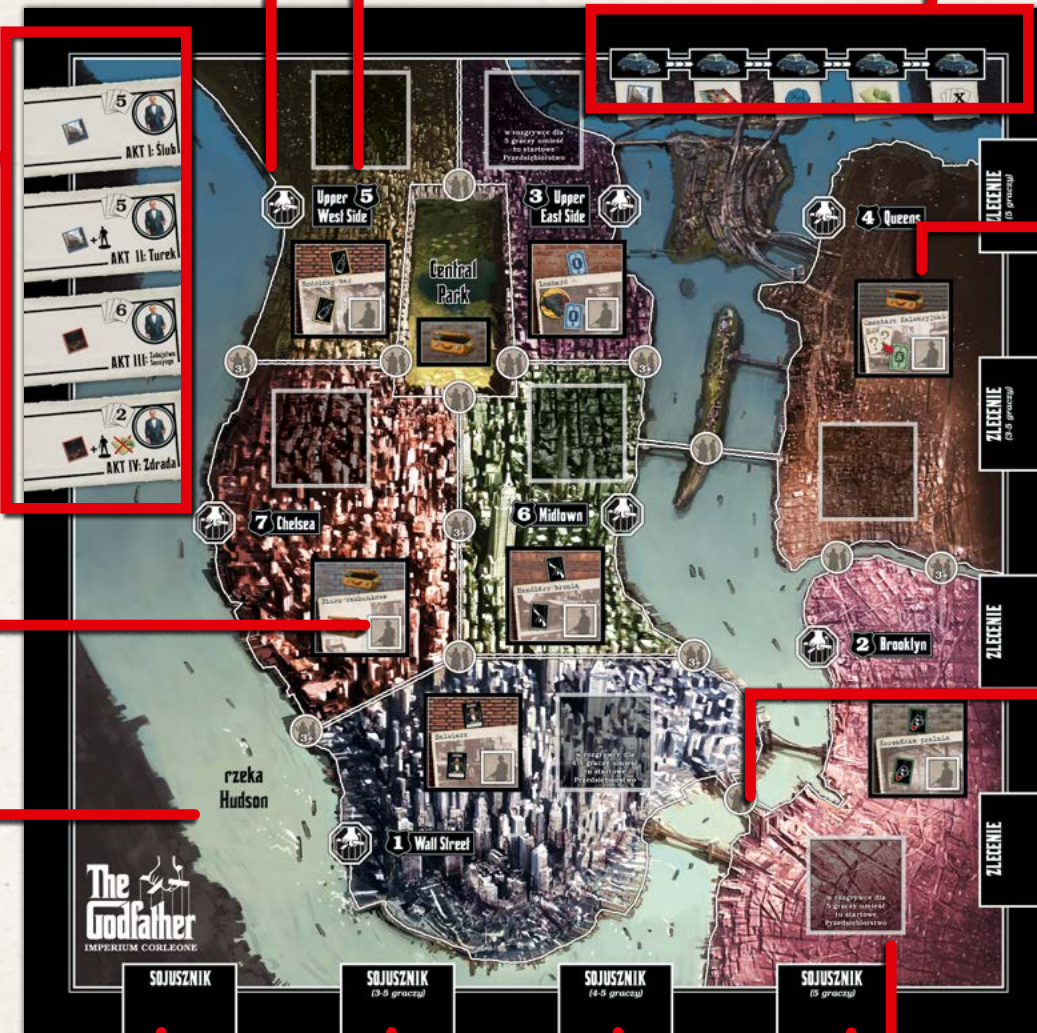
Pola na karty Sojuszników:
Umieszczonych tu Sojuszników gracze mogą zdobyć dzięki łapówkom.

Przedsiębiorstwa:
Zapewniają Rodzinom środki i zdolności.

Pola Członków Rodziny:
Okrągłe pola są używane przez Członków Rodziny (lub Burmistrza), aby dokonać Wymuszenia z Nielegalnej Działalności Przedsiębiorstwa.

Pola Zleceń ogólnodostępnych:
Umieszczone tu karty Zleceń mogą zostać zrealizowane przez dowolnego z graczy.

Puste pola Przedsiębiorstw:
Tu można położyć kafel Przedsiębiorstwa – w trakcie przygotowania do gry lub na początku każdego Aktu.



- TERYTORIA PRZYLEGŁE -

Pola Członków Rodziny zawsze sąsiadują z dwoma lub trzema różnymi Terytoriami. Ważne jest, aby zidentyfikować wszystkie Terytoria przyległe do tych pól, ponieważ określają one, z Nielegalnej Działalności których Przedsiębiorstw będzie można dokonać Wymuszenia (zob. str. 15), a także na których Terytoriach członkowie twojej Rodziny będą mieć wpływ w czasie Wojny Terytorialnej (zob. str. 19). Poniższe ilustracje pokazują kilka przykładów Terytoriów przyległych do pól Członków Rodziny.

Ważna uwaga: Figurki na polach Członków Rodziny przyległych do Terytorium uważane są za znajdujące się na tym Terytorium.



Księgowy Rodziny

*Tara Caccamo
Rodzina Caccamo - Dziedziczka*

PRZYKŁAD 1: Figurka Członka Rodziny Marzullo przylega do Chelsea, Midtown i Central Parku.



PRZYKŁAD 2: Figurka Członka Rodziny Pizzino przylega do Midtown oraz do Queens.

AKTY GRY

Rozgrywka w *The Godfather: Imperium Corleone* toczy się przez 4 rundy (Akty), obejmując akcję pierwszego filmu. Użyjcie figurki Dona Corleone na torze Aktów, aby śledzić, który Akt jest obecnie rozgrywany oraz jakie są jego cechy szczególne.

Każdy Akt dzieli się na 5 etapów. Radiowóz znajdujący się na torze Etapów Gry wskazuje, który etap obecnie trwa; należy go przesunąć po zakończeniu każdego etapu.



Eric Coleman

Rodzina Caccamo – Doradca

Don Carlo Caccamo

Rodzina Caccamo

Oto etapy gry:



Otwórz nowe Przedsiębiorstwo – dołóżcie nowy kafel Przedsiębiorstwa na planszę.



Rodzinne Interesy – gracze używają swoich figurek oraz Sojuszników, aby dokonać Wymuszenia z Działalności Przedsiębiorstwa oraz by realizować Zlecenia.



Wojny Terytorialne – o tym, kto ma kontrolę nad danym Terytorium rozstrzyga się w oparciu o porównanie wpływów na tym Terytorium.



Łapówki – aby pozyskać nowych Sojuszników, gracze licytują się przy użyciu pieniędzy, które mają w swoich Walizkach.



Haracz dla Dona – gracze muszą odrzucić karty z ręki, jeśli mają ich więcej, niż wynosi limit dla danego Aktu.

Opiszemy teraz dokładnie każdy z etapów.

- ETAP: OTWÓRZ NOWE PRZEDSIĘBIORSTWO -

„Aktualnie mamy w kieszeni związki zawodowe, kontrolujemy hazard; nic lepszego nie możemy teraz mieć. Ale przyszłość należy do narkotyków. Jeśli nie załapiemy się na udziały, ryzykujemy wszystkim, co mamy.” – Tom Hagen

W miarę postępu rozgrywki na planszę trafiają nowe Przedsiębiorstwa, co daje graczom więcej opcji do wyboru oraz zmienia strategiczną wartość Terytoriów.

Na początku każdego Aktu, wliczając w to Akt I, weźcie z puli wierzchni kafel Przedsiębiorstwa i połóżcie go (odkryty) na pustym polu Przedsiębiorstwa na Terytorium o najniższym numerze.

Kolor dodawanego Przedsiębiorstwa zależy od bieżącego Aktu, jak wskazano na torze Aktów.

- W Akcie I i II dobiera się **niebieskie** Przedsiębiorstwo.
- W Akcie III i IV dobiera się **czerwone** Przedsiębiorstwo.

Uwaga: Efekty czerwonych Przedsiębiorstw są silniejsze od niebieskich. Potencjalnie gracze mogą za ich pomocą uzyskać dostęp do nowego, potężnego Nielegalnego Towaru: Narkotyków.



- ETAP: RODZINNE INTERESY -

„Dzisiaj rozliczam wszystkie rodzinne interesy, więc nie mów mi, Carlo, że jesteś bez winy. Przyznaj się i powiedz, co zrobiłeś.” – Michael Corleone

To najważniejsza część gry – gracze wysyłają swoich Gangsterów i Członków Rodziny, aby dokonać Wymuszenia z Działalności Przedsiębiorstwa, czym napędzają proceder zdobywania Nielegalnych Towarów, realizowania Zleceń i prania brudnych Pieniędzy.

Ten etap rozgrywany jest w turach, począwszy od Pierwszego Gracza (tego, który ma znacznik Głowy Konia) i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W trakcie swojej kolejki gracz wykonuje **pojedynczą** akcję, następnie kolej przychodzi na jego sąsiada po lewej.

Oto dostępne akcje:

Zagraj Gangstera – użyj figurki Gangstera, aby dokonać Wymuszenia z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa.

Zagraj Członka Rodziny – użyj figurki Członka Rodziny, aby dokonać Wymuszenia z Nielegalnej Działalności wszystkich Przedsiębiorstw na przyległych Terytoriach.

Zrealizuj Zlecenie – odrzuć wymagane Nielegalne Towary z ręki, aby zrealizować Zlecenie (może ono pochodzić z twojej ręki lub być ogólnodostępne).

Zagraj Sojusznika – zagraj kartę Sojusznika z ręki, aby użyć jego zdolności.

Gra toczy się dalej w opisany sposób: każdy gracz wykonuje jedną akcję, potem przychodzi tura osoby siedzącej na lewo od niego. Graczowi nie wolno spasować.

Gracz odpada z etapu Rodzinnych Interesów, kiedy nie ma już więcej Członków Rodziny ani Gangsterów, których mógłby zagrać. Nawet jeśli w takim momencie ma jeszcze Sojuszników, których mógłby zagrać lub Zlecenia, które mógłby zrealizować, nie może tego uczynić, jeśli nie ma już żadnych figurek Rodziny – tura tego gracza jest pomijana.

Zakończenie etapu – Kiedy wszystkim graczom skończą się figurki Członków Rodziny oraz Gangsterów, etap Rodzinnych Interesów dobiega końca.

PRZYKŁAD 1: W **Akcie I** podczas rozgrywki dla 5 graczy losowe niebieskie Przedsiębiorstwo zostało dodane do Terytorium 4 (Queens), ponieważ Terytoria 1, 2 i 3 otrzymały już Przedsiębiorstwa w trakcie przygotowania do gry.



PRZYKŁAD 2: W **Akcie IV** podczas rozgrywki dla 4 graczy losowe czerwone Przedsiębiorstwo zostało dodane do Terytorium 5 (Upper West Side), ponieważ Terytorium 1 otrzymało Przedsiębiorstwo w trakcie przygotowania do gry, a Terytoria 2, 3 i 4 otrzymały Przedsiębiorstwa w poprzednich trzech Aktach.



Przyjrzyjmy się dokładniej różnym akcjom dostępnym dla graczy:

• ZAGRAJ GANGSTERA

„Hej, Mickey, jutro zbierzesz paru chłopaków i pojedziecie do mieszkania Luki; poczekacie, aż się pojawi...” – Sonny Corleone



James Spider O'Reilly
Rodzina Matarazzo - Doradca

Tanino Matarazzo
Rodzina Matarazzo - Dziedzic

Gangsterzy to siła robocza każdej rodziny. To bezlitośni wykonawcy woli Dona – dokonują Wymuszeń z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa, aby przynieść swojej Rodzinie Pieniądze, Nielegalne Towary i inne korzyści.

Ważna uwaga: Podczas każdego Aktu gracz ma tylko 2 Gangsterów do wykorzystania. Jedynie w czasie rozgrywki dwuosobowej gracze mają po 3 Gangsterów.

Kiedy gracz zagrywa Gangstera, bierze z własnych zasobów figurkę Gangstera swojej Rodziny (figurki te mają kwadratowe podstawki) i używa jej do wykonania Wymuszenia z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa.

WYMUSZENIE Z LEGALNEJ DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA

Postaw Gangstera na pustym polu Gangstera na dowolnym kaflu Przedsiębiorstwa na planzsy, by dokonać Wymuszenia. Gracz natychmiast używa wszystkich zdolności opisanych w **dolnej** części kafla Przedsiębiorstwa. Na str. 27 można sprawdzić znaczenie poszczególnych ikon.

Gangster może dokonać Wymuszenia tylko z jednego Przedsiębiorstwa – i to z takiego, na którym jeszcze nie ma figurki Gangstera.



PRZYKŁAD: Gracz kierujący Rodziną Marzullo stawia jednego ze swoich Gangsterów na dolnej części Przedsiębiorstwa Koleje Penn Central; bierze dwie górne karty z talii Zleceń i wybiera jedną, którą zatrzymuje; bierze także na rękę kartę Pieniądzy o wartości \$2.

KONTROLA NAD TERYTORIUM: Kiedy gracz dokonuje Wymuszenia z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa na Terytorium kontrolowanym przez innego gracza (czyli takim, nad którym w poprzedniej rundzie inny gracz przejął kontrolę w wyniku Wojny Terytorialnej – zob. str. 19), gracz posiadający kontrolę nad tym Terytorium również może użyć tych zdolności. Gracz, którego tura właśnie trwa, może zdecydować, kto użyje tych zdolności jako pierwszy.

NIE MAM DROBNYCH!

Nigdy i pod żadnym pozorem gracze nie mogą wymieniać pieniędzy między swoją Walizką, wspólną pulą a tym, co mają na ręce. Nie wolno im na przykład wymienić pięciu kart o wartości \$1 z ręki na jedną kartę o wartości \$5 z puli.

• ZAGRAJ CZŁONKA RODZINY

„A jak na tym skorzysta moja rodzina?” – Vito Corleone

Członkowie Rodziny są najcenniejszym zasobem każdej Rodziny. Te wpływowe osoby mogą uzyskać dostęp do ciemnych interesów prowadzonych przez każde Przedsiębiorstwo w okolicy, a dokonanie Wymuszeń pozwala czerpać liczne korzyści.

Kiedy gracz zagrywa Członka Rodziny, bierze z własnych zasobów figurkę Członka Rodziny (figurki te mają okrągłe podstawki) i używa jej do wykonania Wymuszenia z Nielegalnej Działalności **wszystkich** Przedsiębiorstw na dwóch lub trzech przyległych Terytoriach (zob. „Terytoria przyległe”, str. 11.) Wszyscy Członkowie Rodziny mają taki sam sposób działania, bez względu na to, czy jest to Don, Doradca, czy Dziedzic.

Ważna uwaga: Kiedy gra się rozpoczyna, każdy ma do dyspozycji tylko jednego Członka Rodziny: Dona. Doradcę dodaje się na początku Aktu II, zaś Dziedzica – na początku Aktu IV.



WYMUSZENIE Z NIELEGALNEJ DZIAŁALNOŚCI PRZEDSIĘBIORSTWA

Postaw Członka Rodziny na dowolnym pustym polu Członka Rodziny na planszy. Gracz natychmiast używa wszystkich zdolności opisanych w **górnjej** części wszystkich kafli Przedsiębiorstw na dwóch lub trzech Terytoriach przyległych do miejsca, na którym postawiono Członka Rodziny. Na str. 27 można sprawdzić znaczenie poszczególnych ikon. Gracz sam decyduje, w jakiej kolejności rozpatrzyć przystługujące mu zdolności.

Gra dwuosobowa – sześć spośród pól Członków Rodziny na planszy jest oznaczonych symbolem „3+”. Oznacza to, że tych pól nie używa się w grze dwuosobowej.



PRZYKŁAD: Gracz kierujący Rodziną Pizzino stawia swojego Dona na polu przyległym do Chelsea, Midtown i Wall Street. Dokonuje Wymuszenia z Nielegalnej Działalności wszystkich Przedsiębiorstw na tych Terytoriach. Gracz ten może włożyć do Walizki jedną kartę Pieniądzy, wziąć dwie karty Zleceń i wybrać z nich jedną, a także wziąć na rękę kartę Broni oraz kartę Zapłaty Za Morderstwo.

KONTROLA NAD TERYTORIUM: Gracz, który posiada kontrolę nad danym Terytorium (zob. „Walki Terytorialne”, str. 19), nie ma z tego tytułu żadnych korzyści, kiedy przeciwnik dokonuje Wymuszenia z Nielegalnej Działalności Przedsiębiorstw na tym Terytorium. Korzyści otrzymuje się tylko wtedy, kiedy Wymuszenie następuje z Legalnej Działalności (zob. poprzedni podrozdział).

CENTRAL PARK

Central Park to szczególny przypadek w grze. Nie jest zwykłym Terytorium w tym sensie, że żaden gracz nie może nad nim sprawować kontroli. Tutejsze Przedsiębiorstwo prowadzi tylko Nielegalną Działalność, więc Wymuszenia dokonać może tylko Członek Rodziny (zdobywając zdolność z ikoną Walizki).

• ZREALIZUJ ZLECENIE

„Słuchaj, zawieszysz go na miejsce i potem zgarniesz z powrotem po robocie.” – Sonny Corleone

Brudne zlecenia wykonywane dla Dona Corleone to nie tylko świetny sposób na zdobycie funduszy dla rodziny, ale również na wyrolowanie przeciwników. Don obdarza względami tych, którzy najlepiej mu służą.

Podczas swojej tury gracz, zamiast zagrywać jedną ze swoich figurek, może zrealizować Zlecenie z pojedynczej karty Zlecenia. Ta karta może pochodzić zarówno z ręki gracza, jak i z pola wzdłuż krawędzi planszy (Zlecenia ogólnodostępne).

W lewej części karty Zlecenia pokazano, jakie Nielegalne Towary są wymagane do jego realizacji. Gracz musi odrzucić z ręki Nielegalne Towary w liczbie i rodzaju wskazanym na realizowanym Zleceniu; odrzucane karty wracają do odpowiednich talii w puli.



NARKOTYKI

Karty Nielegalnych Towarów typu Narkotyki (które mogą wejść do gry na skutek działania niektórych czerwonych Przedsiębiorstw) działają jak jokery. Podczas realizacji Zlecenia mogą być użyte zamiast Broni, Alkoholu lub Zapłaty Za Morderstwo.

Po odrzuceniu wymaganych kart Nielegalnych Towarów gracz wykorzystuje zdolność opisaną na karcie Zlecenia, a także dobiera Pieniądze podane na dole tej karty. Z puli Pieniądzy gracz bierze na rękę dokładnie takie karty Pieniądzy, jakie podano na karcie Zlecenia. (Np. jeśli karta Zlecenia podaje \$2 i \$2, gracz nie może zamiast tego wziąć \$1 i \$3.) Zdolność opisana na karcie Zlecenia może być wykorzystana przed wzięciem nagrody pieniężnej lub po nim – gracz sam wybiera kolejność.

Następnie gracz bierze kartę zrealizowanego Zlecenia (z ręki lub z miejsca Zleceń ogólnodostępnych wzdłuż krawędzi planszy) i umieszcza ją w swojej Walizce jako przypomnienie, że to Zlecenie zrealizował. Karty Zleceń znajdujące się w Walizkach graczy nie mają wpływu na przebieg gry, ale na koniec przyznaje się dodatkowe punkty za zrealizowanie największej liczby Zleceń w danym kolorze (żółtym, niebieskim, zielonym lub szarym) – zob. „Premie na koniec gry”, str. 23.

Jeśli gracz zrealizuje kartę Zlecenia ogólnodostępnego, **nie należy** uzupełniać pustego miejsca po tej karcie nowym Zleceniem z talii. Kiedy odkryte Zlecenia ogólnodostępne się wyczerpią, do końca tego Aktu nie pojawią się już nowe, co oznacza, że gracze mogą realizować tylko te Zlecenia, które mają na ręku.

Ważna uwaga: Pamiętajcie, że gracze nie mogą realizować Zleceń, jeśli nie mają przed sobą żadnych wolnych figurek Rodziny.



Salvo Marzullo
Rodzina Marzullo – Doradca

Rosario Marzullo
Rodzina Marzullo – Dziedzic

ZESTRZELENIE FIGURKI

Niektóre Zlecenia mogą wymagać od ciebie „zestrzelenia” figurki. Zestrzeloną figurkę należy usunąć z dotychczasowego miejsca na planszy i postawić ją na rzece Hudson. Ta figurka wypada z gry do końca bieżącego Aktu – w żaden sposób nie można jej odzyskać aż do etapu Antraktu.

**Wymagane
Nielegalne
Towary**



**Nagrody
w postaci
zdolności
i Pieniędzy**

Dokonaj Wymuszenia z Legalnej Działalności wybranego Przedsiębiorstwa (nawet jeśli jest tam już Gangster).



PRZYKŁAD: Wśród Zleceń dostępna jest karta „Wymuszenie”. Gracz chce zrealizować to Zlecenie i odrzuca karty Zapłaty Za Morderstwo, Broni i Alkoholu ze swojej ręki. Bierze kartę o wartości 5\$ i może użyć Legalnej Działalności dowolnego Przedsiębiorstwa na planszy (jeśli znajduje się ono na kontrolowanym Terytorium, również gracz sprawujący kontrolę może użyć tej umiejętności). Następnie gracz bierze kartę zrealizowanego Zlecenia i wkłada ją do swojej Walizki; miejsce na planszy po tym Zleceniu pozostaje puste.



• ZAGRAJ SOJUSZNIKA

„Jestem adwokatem rodziny Corleone. Ci panowie to prywatni detektywi najęci do ochrony Vita Corleone. Mają pozwolenie na broń. Nie mieszaj się, inaczej jutro rano będziesz musiał stawić się przed sędzią i złożyć wyjaśnienia.” – Tom Hagen

Każda rodzina potrzebuje sojuszników spoza własnych szeregów – dzięki nim chroni swoje interesy i rozszerza wpływy w różnych środowiskach. Pomoc tych sojuszników jest nieoceniona, nawet jeśli ich lojalność zależy wyłącznie od wysokości łapówek.

W czasie etapu łapówek pod koniec każdego Aktu (zob. str. 20) gracze mogą wziąć na rękę karty Sojuszników. Podczas swojej tury w czasie etapu Rodzinnych Interesów gracz z kartą Sojusznika na ręce może ją zagrać w ramach swojej akcji.

Na znak tego, że została zagrana, wybraną kartę Sojusznika kładzie się odkrytą przed graczem, który ją zagrał. Gracz nie traci zagranej karty Sojusznika – weźmie ją z powrotem na rękę na początku etapu Haracz dla Dona. Każdą kartę Sojusznika można zagrać tylko jeden raz w danym Akcie.

Następnie gracz używa zdolności Sojusznika, wykonując specjalne akcje i/lub dobierając karty zgodnie z opisem na karcie Sojusznika.

Ważna uwaga: Pamiętajcie, że gracze nie mogą zagrać Sojusznika, jeśli nie mają przed sobą żadnych wolnych figurek Rodziny.



PRZYKŁAD: Podczas swojej tury gracz bierze z ręki kartę Księgowego Rodziny i umieszcza ją przed sobą odkrytą. Może włożyć do Walizki dwie karty Pieniędzy ze swojej ręki.

FIGURKI NEUTRALNE

Niektóre karty Sojuszników dają graczowi tymczasową kontrolę nad neutralną figurką, którą można umieścić na planszy lub przesunąć w inne jej miejsce: Burmistrzem, Szefem Związków oraz Komisarzem Policji. Kiedy gracz zagrywa taką figurkę, należy ją traktować, jakby należała do Rodziny tego gracza. Jednak natychmiast po zakończeniu tury gracza figurka na powrót staje się neutralna (nie należy do nikogo) i jest neutralną siłą podczas rozpatrywania Wojen Terytorialnych (zob. str. 19).

Ponieważ w Akcie I, II i III do gry mogą wejść różne karty tego samego Sojusznika, różni gracze mogą być w stanie kontrolować te figurki w różnych momentach tego samego etapu Rodzinnych Interesów.



Burmistrz:

Jego figurkę należy postawić na polu Członka Rodziny.



Szef Związków:

Jego figurkę należy postawić na polu Gangstera.



Komisarz Policji:

Jego figurki nie stawia się na zwykłych miejscach; zamiast tego postaw ją na obszarze wybranego Terytorium.

KONIEC KART W TALII

Jeśli skończy się stos Nielegalnych Towarów, nie można już dobierać kart tego typu.

Jeśli skończą się karty Pieniądzy o danej wartości, gracze mogą zamiast nich brać najbliższe dostępne karty o niższej wartości.

Jeśli talia Zleceń się wyczerpie, przetasujcie stos odrzuconych Zleceń, by utworzyć nową talię. Jeśli nie ma stosu odrzuconych, nie można dobierać Zleceń.



Il Macellaio
Rodzina Pizzino – Doradca

- ETAP: WOJNY TERYTORIALNE -

„Niektóre rodziny nie będą siedzieć spokojnie, gdy toczy się zażarta walka!” - Tom Hagen

Ten, kto sprawuje kontrolę nad terytoriami, ma władzę nad miastem. Wojny Terytorialne toczone są przez agentów rodziny we wszystkich zakątkach miasta i określają, kto kontroluje dany obszar, kto ściągają haracz, kto dzierży władzę.

Kiedy zakończy się etap Rodziny Interesów, gracze analizują sytuację na planszy, by określić wynik Wojny Terytorialnej na każdym Terytorium: kto (jeśli ktokolwiek) zdobywa nad tym Terytorium kontrolę.

Począwszy od Terytorium 1 (Wall Street) i dalej zgodnie z rosnącą numeracją: 2, 3 itd., gracze porównują wpływy swoich Rodzin na danym Terytorium. Każda figurka na tym Terytorium lub na polu Członka Rodziny przyległym do tego Terytorium, liczy się jako 1 punkt wpływu. Gracze sumują wpływ wszystkich figurek każdej Rodziny oddziałujących na to Terytorium, aby zobaczyć, kto ma największy wpływ. Jeśli jest remis, nikt nie zyskuje kontroli nad tym Terytorium. Jeśli jedna Rodzina ma większy wpływ niż inne, zyskuje kontrolę nad tym Terytorium i zaznacza to, kładąc swój żeton Kontroli na polu Kontroli tego Terytorium. Jeśli na tym polu leży już żeton Kontroli (nawet tego samego gracza), nowy żeton należy położyć na wierzchu starego.

Wojnę Terytorialną należy kolejno przeprowadzić dla każdego Terytorium na planszy. Pamiętajcie, że ponieważ figurki stojące na polach Członków Rodziny przylegają do kilku Terytoriów jednocześnie, będą wywierały odrębny wpływ w kilku Wojnach Terytorialnych.

Jeśli gracz przejmuje kontrolę nad Terytorium ale skończyły mu się żetony Kontroli, może zdecydować, że usunie jeden ze swoich żetonów leżących już na planszy i położy go na wierzchu stosu na Terytorium, nad którym właśnie przejął kontrolę.

Figurki neutralne - Burmistrz, Szef Związków i Komisarz Policji są podczas rozpatrywania Wojen Terytorialnych uznawane za neutralną siłę. Każda z figurek liczy się jako 1 punkt wpływu, zgodnie z normalnymi zasadami. Jeśli to ta neutralna siła ma największy wpływ na danym Terytorium lub remisuje, żadna Rodzina nie zdobywa kontroli nad tym Terytorium.



PRZYKŁAD: Rozpatrzmy Wojny Terytorialne na dwóch przyległych Terytoriach:



TERYTORIUM 6 - Midtown: Rodzina Pizzino (zielona) ma 3 punkty wpływu pochodzące od dwóch Członków Rodziny i od Gangstera, Rodzina Matarazzo (niebieska) ma 2 punkty wpływu pochodzące od dwóch Członków Rodziny, siła neutralna (szara) ma 1 punkt wpływu pochodzący od Burmistrza. Na tym Terytorium należy położyć zielony żeton Kontroli.

TERYTORIUM 7 - Chelsea: Rodzina Matarazzo (niebieska) ma 2 punkty wpływu pochodzące od Członka Rodziny i od Gangstera, Rodziny Pizzino (zielona) i Marzullo (żółta) mają po 1 punkcie wpływu pochodzącym od Członka Rodziny. Siła neutralna (szara) ma dwa punkty wpływu pochodzące od Burmistrza i Komisarza Policji. Ponieważ jest remis, nie kładzie się na tym Terytorium nowego żetonu Kontroli (choć te, które już tam leżały, pozostają na swoim miejscu).

SPRAWOWANIE KONTROLI NAD TERYTORIUM

Przy sprawdzaniu, kto kontroluje dane Terytorium, liczy się tylko wierzchni żeton na polu Kontroli tego Terytorium. Reszta żetonów w stosie będzie się liczyć na koniec gry do określenia dominującej pozycji graczy (zob. „Premie na koniec gry”, str. 23).

Kiedy gracz sprawuje kontrolę nad danym Terytorium, Przedsiębiorstwa w nim działające od czasu do czasu muszą płacić mu haracz. Kiedy inny gracz dokonuje Wymuszenia z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa, gracz mający kontrolę nad tym Terytorium również może skorzystać ze zdolności oferowanych przez Legalną Działalność tych Przedsiębiorstw (zob. „Wymuszenie z Legalnej Działalności Przedsiębiorstwa”, str. 14).



- ETAP: ŁAPÓWKI -

„Nawet te wydziały policji, które nieraz nam pomagały przy hazardzie i innych kwestiach, odwróca się od nas, gdy sprawa otrze się o narkotyki.” – Vito Corleone

Pomoc Sojuszników świadczona danej Rodzinie może obrócić sytuację na korzyść gracza. Jednak pozyskanie tej pomocy może wymagać kosztownych łapówek – gracze muszą zdecydować, jak bardzo są skłonni uszczuplić swoje zasoby, by móc się nią cieszyć.

Na tym etapie gry gracze dokonują licytacji za pomocą pieniędzy w swoich Walizkach, aby móc wziąć na rękę jedną z kart Sojuszników aktualnie wyłożonych wzdłuż krawędzi planszy. Ten, kto wygrał licytację, wybiera jako pierwszy, za nim zaś karty biorą kolejni. Ponieważ dostępnych kart Sojuszników jest mniej niż graczy, ten, kto zaoferował najmniej, nie zyska Sojusznika – ale też nie straci Pieniądzy.

Każdy z graczy otwiera Walizkę, po czym do trzymanego pionowo wieczka wkłada tyle Pieniądzy, ile chce wykorzystać w czasie licytacji – te Pieniądzy są niewidoczne dla innych graczy. Gracze mogą wykorzystać tyle Pieniądzy, ile chcą, spośród zgroma-

dzonych w swojej Walizce środków. Gracz może również zdecydować, że nie weźmie udziału w licytacji – wówczas nic nie wkłada do wieczka Walizki.

Kiedy gracze umieścili już w wieczkach swoje łapówki, wszyscy jednocześnie otwierają Walizki, ujawniając zaliczowane kwoty innym graczom. Ten, kto zaoferował najwięcej, odrzuca Pieniądzy do wspólnej puli i bierze na rękę wybraną kartę Sojusznika. Następnie czyni tak gracz, który dał drugą najwyższą łapówkę – i tak dalej. Ostatni gracz nie ma już Sojuszników do wzięcia, przekłada więc Pieniądzy przeznaczone na łapówkę z powrotem do swojej Walizki. Jeśli między graczami jest remis, rozstrzyga się go według kolejności rozgrywania rundy (licząc od gracza posiadającego znacznik Głowy Konia i zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Ważna uwaga: Jeśli gracz nie przeznaczył żadnych pieniędzy na łapówkę, nie może wziąć Sojusznika, nawet jeśli za nim są jeszcze kolejni gracze, którzy również niczego nie zaliczyli.

Chociaż Sojusznicy zapewniają wiele możliwości, ich karty liczą się do limitu na rękę – być może będzie trzeba odrzucić więcej kart na etapie Haraczu dla Dona (zob. następny podrozdział).

W ostatnim Akcie nie ma etapu Łapówek, ponieważ nie będzie już czasu na użycie pozyskanych Sojuszników.

- ETAP: HARACZ DLA DONA -

*„Nie przyszedłeś tu z propozycją przyjaźni.
Nawet nie nazywasz mnie ojcem chrzestnym.
Nie, zamiast tego przychodzisz do mojego
domu w dniu ślubu mojej córki i prosisz,
bym zabił za pieniądze.” - Vito Corleone*

Na koniec każdego Aktu Rodziny muszą zapłacić haracz Donowi Corleone, pozbywając się nadmiaru dóbr, których nie udało im się zabezpieczyć poprzez ukrycie ich w Walizkach.

Najpierw każdy gracz bierze na rękę karty Sojuszników, które zagrał podczas tego Aktu (łącznie z tymi, które dopiero co zdobył na etapie Łapówek).



Tor Aktów wskazuje limit kart, jakie gracz może mieć na ręce na koniec danego Aktu. Limit ten nie dotyczy wcześniejszych etapów Aktu, ale gdy przychodzi czas na zapłatę Haraczu dla Dona, każdy gracz musi pozbyć się nadliczbowych kart. Gracze, którzy przekraczają wskazany limit, samodzielnie decydują, które karty odrzucić. Pieniądze i Nielegalne Towary należy odłożyć z powrotem do puli. Karty Zleceń należy odrzucić na odkryty stos odrzuconych kart Zleceń. Odrzucone karty Sojuszników należy odłożyć do pudełka.

Kiedy nikt z graczy nie przekracza już limitu kart na ręce, bieżący Akt dobiega końca. Jeśli jest to Akt IV, gracze muszą policzyć swoje premie na koniec gry, aby ustalić zwycięzcę (zob. str. 23). W innym przypadku gracze przechodzą do etapu Antraktu, a następnie rozpoczyna się nowy Akt.



Don Marzullo
Rodzina Marzullo

- ETAP: ANTRAKT -

Po zakończeniu danego Aktu, lecz przed rozpoczęciem następnego, gracze muszą wykonać poniższe czynności:

- Zdejmijcie wszystkie figurki z planszy, zarówno stojące na Terytoriach jak i te wrzucone do rzeki (po tym, jak zostały zestrzelone). Członkowie Rodziny oraz Gangsterzy wracają do zasobów odpowiednich graczy. Neutralne figurki należy z powrotem postawić obok planszy.
- Przesuńcie figurkę Dona Corleone na pole następnego Aktu na torze Aktów.
- Jeśli gracze rozpoczynają teraz Akt II, każdy dobiera figurkę swojego Doradcy. Jeśli gracze rozpoczynają teraz Akt IV, każdy dobiera figurkę swojego Dziedzica.
- Uzupełnijcie puste pola Zleceń wzdłuż prawej krawędzi planszy, wykładając nowe karty z talii (nie usuwajcie starych kart Zleceń). Upewnijcie się, że liczba Zleceń ogólnodostępnych odpowiada liczbie graczy (zob. „Przygotowanie do gry”, str. 8).
- Odłóżcie do pudełka karty Sojuszników, jeśli jakieś wciąż leżą na polach wzdłuż dolnej krawędzi planszy. Następnie potasujcie sześć kart Sojuszników dla nadchodzącego Aktu i wyłóżcie kilka z nich odkrytych na odpowiednich polach – zgodnie z liczbą graczy (zob. „Przygotowanie do gry”, str. 9). Ten krok pomija się w czasie przygotowań do ostatniego Aktu, ponieważ w Akcie IV nie ma etapu Łapówek.

Po wykonaniu tych czynności rozpoczyna się nowy Akt – otwiera się nowe Przedsiębiorstwo i tak dalej.



Chiara Pizzino
Rodzina Pizzino – Dziedziczka

Don Tommaso Pizzino
Rodzina Pizzino



KONIEC GRY

„Widzisz, Kay, nie będziemy dłużej załatwiać spraw jak mój ojciec – to już skończone. Nawet on to rozumie.” – Michael Corleone

Kiedy skończy się Akt IV, należy sprawdzić, której Rodzinie udało się zgromadzić największą fortunę. Podczas etapu Haraczu dla Dona w Akcie IV gracze mogli zostawić sobie tylko 2 karty na ręce. **Zmiana względem innych rund: jeśli gracze mają na ręce karty Pieniądzy, mogą je teraz schować do swoich Walizek.** Karty innego typu trzeba odrzucić.

Następnie gracze otwierają Walizki i wyjmują z nich wszystkie zgromadzone karty. Oddzielcie karty Pieniądzy od kart Zleceń, po czym przyznajcie premie poszczególnym graczom.

- PREMIE NA KONIEC GRY -

Chociaż kluczem do zwycięstwa są Pieniądze gromadzone w trakcie gry, jest kilka istotnych premii, które gracz może zdobyć na koniec:

• PREMIA ZA DOMINACJĘ TERYTORIALNĄ

Gracz otrzymuje **\$5 premii** za **każde** Terytorium, na którym ma najwięcej żetonów Kontroli. W przypadku remisu premię przyznaje się temu graczowi, którego żeton Kontroli leży wyżej w stosie.

• PREMIA ZA ZLECENIA

Gracze dzielą karty zrealizowanych przez siebie Zleceń na poszczególne kolory, po czym porównują między sobą ich liczbę. Gracz, który ma najwięcej kart w danym kolorze (żółte, niebieskie, zielone, szare), otrzymuje **\$5 premii**. W przypadku remisu premię otrzymują wszyscy remisujący gracze.

Po przyznaniu wszystkich premii gracze sprawdzają, kto ma najwięcej Pieniądzy. Rodzina z największą ilością Pieniądzy zwycięża – to ona rządzić będzie Nowym Jorkiem!

W przypadku remisu wygrywa ten, kto dodatkowo zebrał najwięcej premii za dominację terytorialną.



Wynajęty osiłek

Szef Związków

Producent z Hollywood

Drobny bukmacher



Szefowa Działu Dowodowego

Komisarz Policji



Doradca podatkowy

Burmistrz



Gangster

Sofia Vitale
Rodzina Vitale - Doradca

Tancredi Vitale
Rodzina Vitale - Dziedzic

Don Gianni Vitale
Rodzina Vitale

IKONY ZDOLNOŚCI

Te ikony znajdują się na Przedsiębiorstwach oraz niektórych kartach Sojuszników i przedstawiają zdolności, z jakich gracz może skorzystać. Jeśli ikona jest pokazana kilka razy, to opisana nią zdolność może być użyta właśnie tyle razy. Oto znaczenie poszczególnych ikon:



Wybierz **JEDNĄ** kartę Pieniądzy z ręki, pokaż ją innym graczom i schowaj do swojej Walizki.



Odrzuć **1** wybraną kartę z ręki. Weź na rękę kartę Alkoholu, Broni lub Zapłaty Za Morderstwo.



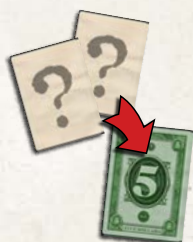
Weź **DWIE** wierzchnie karty Zlecen i obejrzyj je. Wybierz **JEDNĄ**, którą zatrzymasz, odrzuć drugą.



Odrzuć **1** wybraną kartę z ręki. Weź kartę Pieniądzy o wartości \$5 na rękę.



Weź z puli na rękę kartę Pieniądzy o przedstawionej wartości. Pamiętaj o zasadzie „Nie mam drobnych!” (str. 15) – musisz wziąć dokładnie takie karty, jakie pokazano, i nie możesz wymienić żadnych kart z ręki na karty z puli.



Odrzuć **2** wybrane karty z ręki. Weź kartę Pieniądzy o wartości \$5 na rękę.



Weź z puli na rękę kartę Nielegalnych Towarów przedstawionego typu.



Odrzuć **3** wybrane karty z ręki. Weź karty Pieniądzy o wartości \$3 i \$5 na rękę.



Weź plastikowy znacznik Głowy Konia i połów go przed sobą. Od teraz jesteś Pierwszym Graczem.

TWÓRCY

Autor gry: Eric M. Lang

Okładka i ilustracje postaci: Karl Kopinski

Tła: Richard Wright

Plansza: Nicolas Fructus

Rozwój gry: Fel Barros, Alexandru Olteanu, Eric M. Lang

Producenci: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli

Projekt graficzny: Mathieu Harlaut i Louise Combail

Angielski tekst instrukcji: Thiago Aranha

Korekta: Colin Young i Jason Koepf

Tłumaczenie: Piotr Wiśniewski

Skład polskiej edycji: Maciej Mutwil

Testerzy: Alan Teare, André Zilar, Anthony W. Walker, Asha Soares, Blake Perry, Brian Malott, Bruno Podolski, Carolina Negrão, Cezar Carvalho, Chris Cormier, Christopher Chung, D.A. Xavier, Danilo Sparapani, David Diep, Dhruv Mayank, Doug McQuiggan, Edson Tirelli, Fabul Costa, Felipe Bulhões, Graydon Armstrong, James Wilkinson, Jason Chapman, Jay Chilibeck, Jeff Ridpath, Jennifer Santangelo, Jessica Yeo, John Lloyd, John Radio, Johnathan George, Jonathan Gilmour, Jorin Bruns, Kemar Frankson, Kenneth Antonio, Laurie Cheung, Lena Dingeldein, Leslie Cheung, Lexi Wilson, Liew Jie Qi, Lucas Almeida, Lucas Andrade, Lucas Litwiniuk, Lucas Martini, Luiza Pirajá, Marcelo Pegado, Michael Luke, Michael Shinnall, Mike Dodgson, Mike White, Nahuel Clerico, Nicholas Han, Nicholas Paschalis, Patricia Gil, Paulo Shinji, Peter Lipson, Peter Westergaard, Rachel Bridge, Rodrigo Sonnesso, Sara VanderWal, Sascha Matzkin, Sen-Foong Lim, Shaun Tay, Terence Teng, Travis Magrum, Yuval Grinspun

Wydawca: David Preti

© 2024 Paramount Pictures. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być powielana bez specjalnego pozwolenia. CoolMiniOrNot, i logo CMON są znakami towarowymi CMON Global Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Rzeczywiste elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach.

TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ.

NIEPRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

PORTAL GAMES

ul. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

tel./fax 32 334 85 38

portal@portalgames.pl

www.portalgames.pl

www.facebook.com/wydawnictwoportal



PATRONAT





PODSUMOWANIE ZASAD

- PRZYGOTOWANIE DO GRY -

- Wyłóżcie karty Zleceń ogólnodostępnych i Sojuszników zgodnie z liczbą graczy.
- Połóżcie Przedsiębiorstwa startowe w rozgrywce dla 4 i 5 graczy.
- Każdy gracz kładzie przed sobą figurkę Dona swojej Rodziny, dwóch Gangsterów (trzech w grze dwuosobowej), żetony Kontroli i Walizkę, a na rękę bierze \$1, \$2, \$3 i dwa Zlecenia.

- ETAPY GRY -

• OTWÓRZ NOWE PRZEDSIĘBIORSTWO

Położ nowy kafel Przedsiębiorstwa na pustym polu Przedsiębiorstwa na Terytorium z najniższym numerem.

• RODZINNE INTERESY

Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy gracz podejmuje jedną akcję, dopóki ma przed sobą wolne figurki.

- **ZAGRAJ GANGSTERA** - postaw Gangstera na Przedsiębiorstwie, aby dokonać Wymuszenia z jego Legalnej Działalności (gracz mający kontrolę nad tym Terytorium również może wykorzystać te zdolności).
- **ZAGRAJ CZŁONKA RODZINY** - użyj figurki Członka Rodziny, aby dokonać Wymuszenia z Nielegalnych Działalności wszystkich Przedsiębiorstw na przyległych Terytoriach.
- **ZREALIZUJ ZLECENIE** - odrzuć wymagane Nielegalne Towary z ręki, aby zrealizować Zlecenie (może ono pochodzić z twojej ręki lub być ogólnodostępne). Kartę wykonanego Zlecenia włóż do swojej Walizki i pobierz wskazane na nim korzyści.
- **ZAGRAJ SOJUSZNIKA** - wyłóż kartę Sojusznika przed sobą (odkrytą) i użyj opisanej na niej zdolności.

• WOJNY TERYTORIALNE

Dla każdego Terytorium porównajcie wpływy figurek każdego z graczy. Gracz z największym wpływem kładzie swój żeton Kontroli na tym Terytorium. Jeśli jest remis, nikt nie kładzie swojego żetonu. Figurki neutralne również wywierają swój własny wpływ.

• ŁAPÓWKI

Gracze używają pieniędzy ze swoich Walizek, aby wylicytować pomoc Sojuszników. Gracze wybierają Sojuszników zgodnie z wartościami złożonych ofert, poczynając od najwyższej łapówki (a w przypadku remisu – zgodnie z kolejnością rozgrywania rundy). Ostatni gracz nie dostaje Sojusznika, za to odkłada zaliczowane pieniądze do swojej Walizki.

• HARACZ DLA DONA

Gracze biorą na rękę zagrane przez siebie karty Sojuszników, po czym muszą odrzucić karty z ręki, jeśli mają ich więcej, niż wynosi limit dla danego Aktu.

• ANTRAKT

Zdejmijcie wszystkie figurki z planszy. Przesuńcie figurkę Corleone na torze Aktów. Weźcie nowe figurki dla swojej Rodziny, jeśli tak wskazano na torze Aktów. Uzupełnijcie karty Zleceń i wyłóżcie karty Sojuszników dla danego Aktu.

- KONIEC GRY -

Każdy gracz wkłada do Walizki do 2 kart Pieniądzy z ręki (karty innego typu należy odrzucić).

- \$5 premii za każde Terytorium, na którym gracz ma najwięcej żetonów Kontroli. Remis rozstrzygany jest na korzyść gracza, który ma swój żeton wyżej w stosie.
- \$5 premii za każdy kolor, w którym masz najwięcej zrealizowanych Zleceń. W przypadku remisu premię otrzymują wszyscy remisujący graczy.

Wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej Pieniądzy. W przypadku remisu: wygrywa gracz z największą liczbą premii za dominację terytorialną.