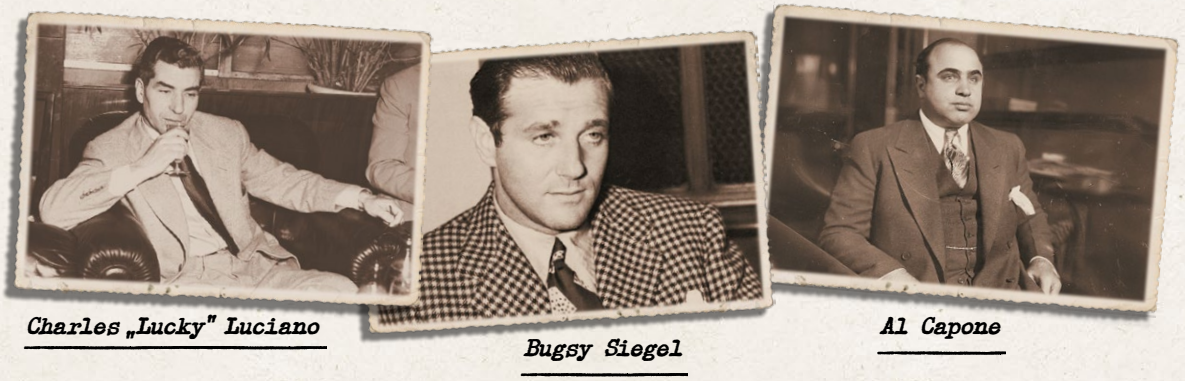
Wariant rozgrywki Solo



Charles „Lucky" Luciano *Bugsy Siegel* *Al Capone*

Jesteś głową konkurencyjnej Rodziny. Starannie zbudowałeś swoje nielegalne imperium i armię bezwzględnych Gangsterów. Teraz nadszedł czas, by zlikwidować samego „Lucky" Luciano. Ale to nie będzie łatwe – jest on zawsze o krok przed tobą. Nie bez powodu to on miał zostać capo di tutti capi – Szefem wszystkich szefów, a nie ty. Ale jeśli poczynisz właściwe ruchy i dobrze rozegrasz swoje karty, możesz zastąpić jego miejsce i zostać, nową głową Pięciu Rodzin.

O tym, czy twoja rodzina wygra tę grę, zdecydują zdobyte przez ciebie pieniądze. Jednak często to, co masz na ręku, będziesz musiał oddać „Lucky'iemu" Luciano 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!

– PRZYGOTOWANIE DO GRY –

1. Przygotuj rozgrywkę jak w wariancie na **2 graczy**.
2. Wybierz gracza SI, z którym chcesz się zmierzyć: **Charles „Lucky" Luciano**, **Bugsy Siegel** lub **Al Capone**.
3. Daj graczowi SI metalową walizkę, 3 Członków Rodziny i 3 Gangsterów, tak jak w grze wieloosobowej.
4. Umieść Doradcę (Consigliere) gracza SI w Akcie 2 i Dziedzica w Akcie 4, tak jak w grze wieloosobowej.
5. Gracz SI nie otrzymuje żadnych kart Pieniędzy ani Zleceń podczas przygotowania do gry, ani nie posiada żadnych kart Pieniędzy na ręce. Karty zdobyte przez gracza SI są natychmiast wkładane do walizki

– CECHY GRACZA SI –

- W Fazie „Rodzinne Interesy" Gracz SI zawsze wkłada do walizki co najmniej jedną kartę na turę.
- Gracz SI musi posiadać tylko jeden z zasobów wydrukowanych na karcie Zlecenia, aby je wykonać, i rozpatrzyć efekty oraz zdobycia Pieniędzy.
- Gdy Gracz SI ukończy Zlecenie, natychmiast wkłada do walizki kartę Zlecenia i Nagrodę Pieniężną za ukończenie Zlecenia.
- W Fazie „Łapówki" gracz SI zawsze licytuje w ciemno liczbę kart równą liczbie kart zalicytowanych przez gracza solo, +1.
- Wszystkie karty Zleceń licytowane przez gracza SI są warte 1 $.

– ETAPY GRY –

• ETAP 1: OTWÓRZ NOWE PRZEDSIĘBIORSTWO

- Bez zmian.

• ETAP 2: RODZINNE INTERESY

- Gracz rozgrywa swoje ruchy tak samo, jak w grze wieloosobowej.
- W turze SI, gracz SI umieszcza figurkę na Terytorium, zgodnie z kolejnością priorytetów, która zależy od SI: Charles „Lucky" Luciano, Bugsy Siegel, Al Capone.

Charles „Lucky" Luciano, tradycjonalista, umieszcza figurki zaczynając od najniżej numerowanego dostępnego Terytorium idąc w górę, w następującej kolejności priorytetów:

1. Członkowie Rodziny
2. Sojusznicy
3. Gangsterzy

Bugsy Siegel, reprezentujący nowe pokolenie, umieszcza figurki zaczynając od najwyżej numerowanego dostępnego Terytorium, idąc w dół, w następującej kolejności:

1. Gangsterzy
2. Sojusznicy
3. Członkowie Rodziny

Al Capone, nieprzewidywalny, narwany szef, umieszcza figurki, zaczynając od Terytorium nr 4, a następnie idzie w górę aż do Terytorium nr 7. Następnie wraca na Terytorium nr 3 i idzie w dół do nr 1, w następującej kolejności priorytetów:

1. Gangsterzy
2. Członkowie Rodziny
3. Sojusznicy

- Umieszczeni przez gracza SI Członkowie Rodziny lub Burmistrz (Sojusznik – okrągła podstawka) natychmiast uzyskują dostęp do dowolnego zasobu z Nielegalnej Działalności dowolnej firmy na wszystkich sąsiednich polach.

- Umieszczeni przez gracza SI Gangsterzy lub Szef Związku (Sojusznik – kwadratowa podstawka) natychmiast uzyskują dostęp do dowolnej Legalnej Działalności dowolnego przedsiębiorstwa na tym Terytorium.
- Gracz SI dobiera wierzchnią kartę Zlecenia.
- Jeśli ostatnio umieszczony Członek Rodziny, Gangster lub Sojusznik gracza SI ma dostęp do **JEDNEGO** z zasobów wydrukowanych na karcie Zlecenia, gracz SI wykonuje Zlecenie, rozpatruje efekty i bierze Pieniądze z karty Zlecenia.
- Umieść ukończoną kartę Zlecenia i wszystkie zarobione karty Pieniędzy bezpośrednio w metalowej walizce gracza SI.
- Jeśli gracz SI umieści Gangstera na miejscu, które nie zapewnia dostępu do żadnych zasobów – np. na przykład miejsce, w którym znajduje się karta Zlecenia lub Pieniędzy, po prostu dobierz tę kartę i umieść ją w walizce.
- Jeśli gracz SI nie ma dostępu do żadnego z wymaganych zasobów na karcie Zlecenia, gracz SI wrzuca do walizki dobraną kartę Zlecenia bez rozpatrywania efektu lub zdobywania nagrody pieniężnej. Etap Rodzinnych Interesów jest kontynuowany do momentu, aż nie będzie można umieścić więcej Członków Rodziny, Bandytów lub Sojuszników.

– KONTROLOWANIE – TERYTORIUM:

Jeśli gracz solo umieści Gangstera i dokona Wymuszenia z Legalnej Działalności na terenie kontrolowanym przez gracza SI, gracz SI dobiera i wrzuca do walizki kartę Zlecenia. Jeśli gracz SI umieści Gangstera i dokona Wymuszenia z Legalnej Działalności na terenie kontrolowanym przez gracza, gracz również może skorzystać z tych samych umiejętności, co w grze wieloosobowej.

Uwaga: Jeśli kiedykolwiek skończą ci się karty Zleceń, to gracz SI będzie po prostu dobierał i wrzucał do walizki karty o wartości 1 $ za każdym razem, gdy będzie musiał dobrać kartę.
(Sugestia Stephena Robertsona: gdy skończą się karty Zleceń, daj 1$ / 2$ / 3$ dla 1 / 2 / 3 graczy SI).

SUGESTIE DOTYCZĄCE UMIESZCZANIA „CZŁONKÓW RODZINY”
(autorstwa Stephena Robertsona):

1. SI powinna zawsze preferować miejsca dla Członków Rodziny, które stykają się z 3 polami, jeśli to możliwe – lepiej dla nich w nagrodach za umieszczenie i kontroli Terytorium.
2. SI powinna wybierać pola Członków Rodziny z najniższą „sumą obszarów”, które się z nimi stykają jako rozwiązywanie remisów (najniższa suma dla Luciano – najwyższa suma dla Siegel'a – wybierz losowo dla Capone, ponieważ jest szalony).
(Jest to oparte na sugestii poprzedniego komentatora).
3. SI powinna unikać wszystkich miejsc dla 3+ członków rodziny (ma to znaczenie tylko w grze dla 2 graczy+ SI), chyba że wszystkie normalne miejsca na Członków Rodziny na planszy są pełne (stanie się to w Akcie IV lub wcześniej, jeśli jesteś na tyle odważny, aby grać przeciwko 3 SI) – w przeciwnym razie będą się zbytnio grupować i nigdy nie będą mieli szansy na kontrolowanie więcej niż 1-2 Terytorium.

• ETAP 3: WOJNY TERYTORIALNE
- Rozpatrz jak w grze wieloosobowej.

• ETAP 4: ŁAPÓWKI
- Gracz SI zawsze licytuje +1 liczbę kart licytowanych przez gracza.
- Jeśli gracz nie licytuje żadnych kart, gracz SI domyślnie wygrywa etap Łapówek.
- Aby określić ofertę gracza SI, potasuj zakryte karty w jego walizce.
- Dobierz losowo liczbę kart równą ofercie gracza +1 karta.
- Jeśli gracz SI nie ma wystarczającej liczby kart, aby wyrównać ofertę +1 gracza solo, gracz SI zalicytuje wszystkie karty ze swojej walizki.
- Każda ukończona karta Zlecenia = 1 $.
- Jeśli gracz SI wygra etap Łapówek, odrzuć wszystkie wylicytowane karty Pieniędzy z powrotem do Zasobów, a wszystkie wylicytowane karty Zleceń z powrotem do walizki.
- W przypadku remisu, gracz z żetonem głowy konia wygrywa remis i bierze Sojusznika.

• ETAP 5: HARACZ DLA DONA
- Gracz SI nie płaci Haraczu Donowi, ponieważ **JEST** Donem.
- Gracz odrzuca do limitu kart w bieżącym Akcie, tak jak w grze wieloosobowej.

• ETAP 6: ANTRAKT
- Przebiega jak w grze wieloosobowej.

– KONIEC GRY –

- Zdobywasz punkty za karty Pieniędzy, bonusy ze Zleceń i bonusy z Terytoriów, tak jak w grze wieloosobowej.
- Jeśli zdobędziesz więcej punktów niż Don, wygrywasz grę.
- Jesteś teraz nowym Donem Nowego Jorku.

– DODATKOWI GRACZE SI –

Jeśli okaże się, że pojedynczy gracz SI staje się przewidywalny i łatwy do pokonania, spróbuj zagrać solo przeciwko dwóm lub nawet trzem graczom SI, co sprawi większe wyzwanie i nieprzewidywalność. Jeśli skończą ci się karty Zleceń, wystarczy, że gracze SI wezmą do walizki karty Pieniędzy o wartości 1 $, gdy będą musieli dobrać karty.

Autorzy wariantu solo:
Martin Gonzalvez, Stephen Robertson.

Zdjęcia postaci historycznych:
https://commons.wikimedia.org

©2025 Portal Games Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Niniejszy utwór jest chroniony przepisami prawa autorskiego. Jakiekolwiek kopiowanie, rozpowszechnianie, udostępnianie, lub wykorzystywanie w celach komercyjnych jest zabronione. Dozwolone jest wyłącznie drukowanie treści na użytek własny.

– NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE – PYTANIA:

P. Co się stanie, jeśli gracz SI umieści Gangstera na polu, które wymaga od gracza odrzucenia X kart, aby otrzymać korzyść? Przykład: Rezerwa Federalna, która stwierdza, że należy odrzucić trzy karty, aby otrzymać kartę Pieniędzy o wartości 3 $ i 5 $.

O. Odrzuć X losowych kart z walizki gracza SI, a następnie dobierz i odłóż karty korzyści.

P. Co się stanie, jeśli gracz SI umieści Gangstera na miejscu, które nie daje karty nielegalnych towarów?

O. Po prostu dobierz górną kartę z talii Zleceń i odłóż ją.

P. Co się stanie, jeśli gracz SI umieści figurkę na miejscu, którego korzyścią jest odłożenie karty Pieniędzy z ręki?

O. Dobierz i odłóż kartę Pieniędzy o wartości 1 $ z zapasu za każdą korzyść „gotówki w walizce".

P. Nie jestem pewien, jak rozwiązać następny ruch gracza SI w etapie Rodzinnych Interesów?

O. W razie wątpliwości po prostu dobierz i odłóż górną kartę z talii Zleceń. Zasadniczo gracz SI zdobędzie jakąś kartę w każdej ze swoich tur.

P. Co się stanie, jeśli ja (gracz solo) umieszczę Członka Rodziny lub Gangstera na Terytorium kontrolowanym przez Gracza SI?

O. Jeśli miejsce, które umieściłeś, daje kartę Pieniędzy, Gracz SI wkładka do walizki taką samą kartę Pieniędzy. W przeciwnym razie, jeśli jest to karta Zlecenia lub Zasobu, po prostu wkładka do walizki wierzchnią kartę talii Zleceń.

P. Wygląda na to, że Gracz SI prawie zawsze wygra bonusy kart Zleceń, biorąc pod uwagę wszystkie karty Zleceń, które może zdobyć!

O. To prawda, ale rzadko zarobi karty Pieniędzy, więc to na tym gracze powinni skupić swoje wysiłki.

Karty do rozgrywki Solo

CHARLES „LUCKY" LUCIANO

1. Członkowie Rodziny
2. Sojusznicy
3. Gangsterzy

Umieszcza figurki od najniżej numerowanego, dostępnego Terytorium, idąc w górę.

BUGSY SIEGEL

1. Gangsterzy
2. Sojusznicy
3. Członkowie Rodziny

Umieszcza figurki od najwyżej numerowanego, dostępnego Terytorium, idąc w dół.

AL CAPONE

1. Gangsterzy
2. Członkowie Rodziny
3. Sojusznicy

Umieszcza figurki od Terytorium nr 4, do nr 7. Następnie wraca na Terytorium nr 3 i idzie w dół do nr 1.