

АВТОР ИГРЫ  
Eric M. Lang

# The Godfather

ИМПЕРИЯ КОРЛЕОНЕ

ХУДОЖНИК  
Karl Kopinski



КРЁСТНЫЙ ОТЕЦ



SPAGHETTI  
WESTERN  
GAMES







# СОДЕРЖАНИЕ

Состав игры .....	4
Вступление .....	6
Подготовка к игре .....	8
Игровое поле .....	10
Игровой раунд .....	12
Открытие локации .....	12
Семейное дело .....	13
Розыгрыш громилы .....	14
Розыгрыш члена семьи .....	15
Выполнение поручения .....	16
Розыгрыш сообщника .....	17
Война за территорию .....	19
Подкуп .....	20
Подношение дону .....	21
Конец раунда .....	22
Завершение игры .....	23
Награда по завершению игры .....	23
Игровые обозначения .....	27
Краткие правила .....	28

# СОСТАВ ИГРЫ

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



## ПРАВИЛА ИГРЫ



**18 КАРТ СООБЩНИКОВ**  
(РАЗДЕЛЁННЫХ НА 3 РАУНДА)



**32 КАРТЫ НЕЛЕГАЛЬНЫХ ТОВАРОВ**  
(ОРУЖИЕ, ГРЯЗНЫЕ ДЕНЬГИ, АЛКОГОЛЬ И НАРКОТИКИ)



**12 ЖЕТОНОВ ЛОКАЦИЙ**



**44 КАРТЫ ПОРУЧЕНИЙ**



**120 БАНКОТ**  
(ДОСТОИНСТВОМ 1 \$, 2 \$, 3 \$ И 5 \$)



ЖЕТОН ГОЛОВЫ  
ЛОШАДИ



ЖЕТОН  
ПОЛИЦЕЙСКОГО  
АВТОМОБИЛЯ



45 МАРКЕРОВ КОНТРОЛЯ  
5 ЦВЕТОВ



5 ЧЕМОДАНОВ



34 ФИГУРКИ

ДОН ВИТО КОРЛЕОНЕ



СООБЩНИКИ



ШЕФ ПОЛИЦИИ



МЭР



ПРОФСОЮЗНЫЙ  
БОСС

СЕМЬЯ МАРЦУЛЛО



ДОН МАРЦУЛЛО  
(ДОН)



САЛЬВО МАРЦУЛЛО  
(КОНСИЛЬЕРИ)



РОЗАРИО МАРЦУЛЛО  
(НАСЛЕДНИК)



3 ГРОМИЛЫ

СЕМЬЯ МАТАРАЦЦО



ЛЕОЛУККА  
МАТАРАЦЦО  
(ДОН)



ДЖЕЙМС  
ПАУК О'РАЙЛИ  
(КОНСИЛЬЕРИ)



ТАНИНО  
МАТАРАЦЦО  
(НАСЛЕДНИК)



3 ГРОМИЛЫ



ДЖАННИ ВИТАЛЕ  
(ДОН)



СОФИЯ ВИТАЛЕ  
(КОНСИЛЬЕРИ)



ТАНКРЕДИ ВИТАЛЕ  
(НАСЛЕДНИК)



3 ГРОМИЛЫ

СЕМЬЯ ВИТАЛЕ

СЕМЬЯ КАККАМО



КАРЛО КАККАМО  
(ДОН)



ЭРИК КОЛМАН  
(КОНСИЛЬЕРИ)



ТАРА КАККАМО  
(НАСЛЕДНИЦА)



3 ГРОМИЛЫ

СЕМЬЯ ПИЦЦИНО



ТОММАЗО  
ПИЦЦИНО (ДОН)



МЯСНИК  
(КОНСИЛЬЕРИ)



КЬЯРА ПИЦЦИНО  
(НАСЛЕДНИЦА)



3 ГРОМИЛЫ

# ВСТУПЛЕНИЕ

**«Дон Корлеоне, для меня большая честь  
быть приглашённым в ваш дом в день  
свадьбы вашей дочери».**

**— Лука Брази**

В игре «Крёстный отец. Империя Корлеоне» игроки управляют своими семьями — мафиозными кланами, которые ведут борьбу за господство в Нью-Йорке. События происходят в 50-х годах прошлого века. Игроки отправляют членов своих семей и громил собирать дань с бизнесменов города, получать нелегальные товары, делать всякого рода грязную работу. Всё это понадобится для выполнения поручений дона Корлеоне, подкупа нужных людей, представителей власти и профсоюзных деятелей. Деньги и влияние укрепляют возможности клана в войне с другими семьями за контроль территорий и, как следствие, улучшают благосостояние и упрочняют позиции семьи.

В конечном итоге победу в игре одержит семья, сумевшая накопить наибольший капитал. Однако имейте в виду, что часть дохода вашей семьи будет уходить на подношения дону Корлеоне и не будет учитываться при определении победителя. В процессе игры вам придётся найти способы отмывания денег, только тогда их можно будет сохранить — припрятать в своём надёжном чемодане, где они будут в полной безопасности до конца игры. Кроме сохранённых денег, при подведении итогов игры учитывается количество контролируемых вами районов города и исполнительность при выполнении поручений дона Корлеоне.

Самое богатое семейство будет править Нью-Йорком!

От 2 до 5 игроков могут стать главами семей, продолжительность борьбы составит 60–90 минут, и, конечно же, детям до 14 лет не рекомендуется принимать участие в этих «мафиозных разборках».



**Дон Вито Корлеоне**





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните последовательно следующие действия:

1. Разместите **игровое поле** в центре стола.
2. Поместите фигурку **дона Корлеоне** на клетку «Раунд I» **счетчика раундов**.
3. Поместите жетон **полицейского автомобиля** на первую клетку **счетчика фаз**.
4. **Банкноты** и **нелегальные товары** отсортируйте по типам и разложите стопками лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

5. Разделите синие и красные жетоны **локаций**, перетасуйте их по отдельности и положите двумя стопками лицевой стороной вниз.

5а. При игре **впятером** возьмите 3 синих жетона и выложите их лицевой стороной вверх в 1-й, 2-й и 3-й районы (Уолл-стрит, Бруклин и Верхний Ист-Сайд) на соответствующие места для жетонов локаций.

При игре **вчетвером** возьмите 1 синий жетон и выложите его лицевой стороной вверх в 1-й район (Уолл-стрит) на соответствующее место для жетона локации.

При игре **вдвоём** или **втроем** жетоны локаций выкладывать не нужно.

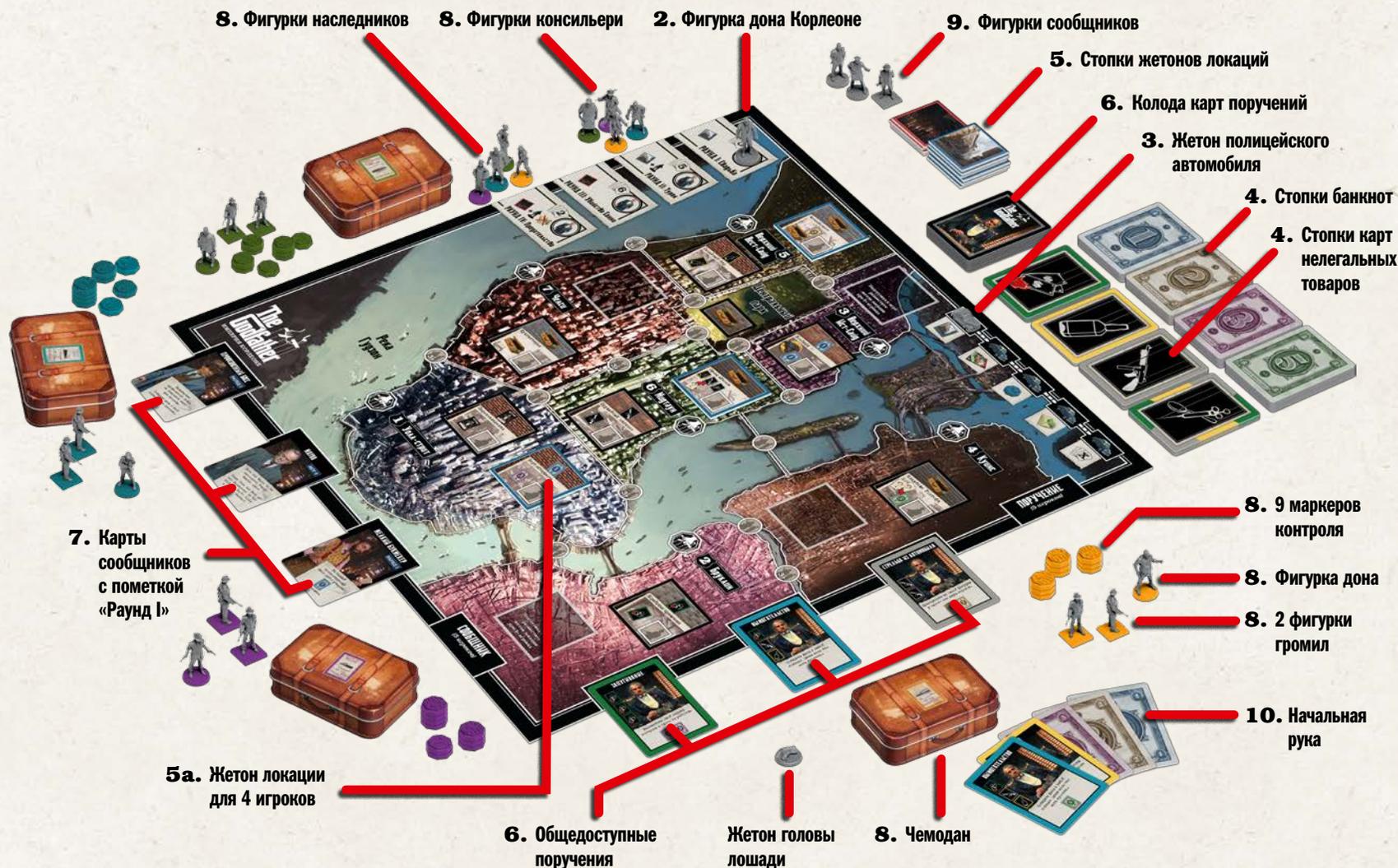
6. Перетасуйте карты **поручений** и положите колоду рядом с игровым полем.

В зависимости от количества игроков выложите вдоль правого края поля соответствующее число карт лицевой стороной вверх:

**2 игрока** – 2 карты поручений,

**3 или 4 игрока** – 3 карты поручений,

**5 игроков** – 4 карты поручений.



- 7.** Возьмите 6 карт **сообщников** с пометкой «Раунд I» и перетасуйте их. В зависимости от количества игроков выложите вдоль нижнего края поля соответствующее число карт лицевой стороной вверх (оставшиеся карты уберите в коробку):
- 2 игрока** – 1 карта сообщника,
  - 3 игрока** – 2 карты сообщников,
  - 4 игрока** – 3 карты сообщников,
  - 5 игроков** – 4 карты сообщников.
- 8.** Каждый игрок выбирает семью и берёт все компоненты одного цвета:
- 1 чемодан,
  - 9 маркеров контроля,
  - 2 фигурки громил (при игре вдвоём – 3 фигурки),
  - 3 фигурки членов семьи. В 1-м раунде каждый игрок оставляет себе только фигурку дона, оставшиеся 2 фигурки поместите пока рядом с игровым полем. Консильери – советник и адвокат семьи – появляется во 2-м раунде, а наследник – только в 4-м.
- 9.** Разместите фигурки мэра, профсоюзного босса и шефа полиции рядом с игровым полем, а все незадействованные фигурки уберите в коробку.
- 10.** Каждый игрок берёт в руку (взакрывтую от соперников):
- 1 банкноту достоинством 1 \$,
  - 1 банкноту достоинством 2 \$,
  - 1 банкноту достоинством 3 \$,
  - 2 случайные карты поручений из колоды.

Игрок, который последним смотрел фильм «Крёстный отец» (или был выбран случайно), получает **жетон головы лошади**. Он будет первым игроком. Теперь всё готово к началу игры.



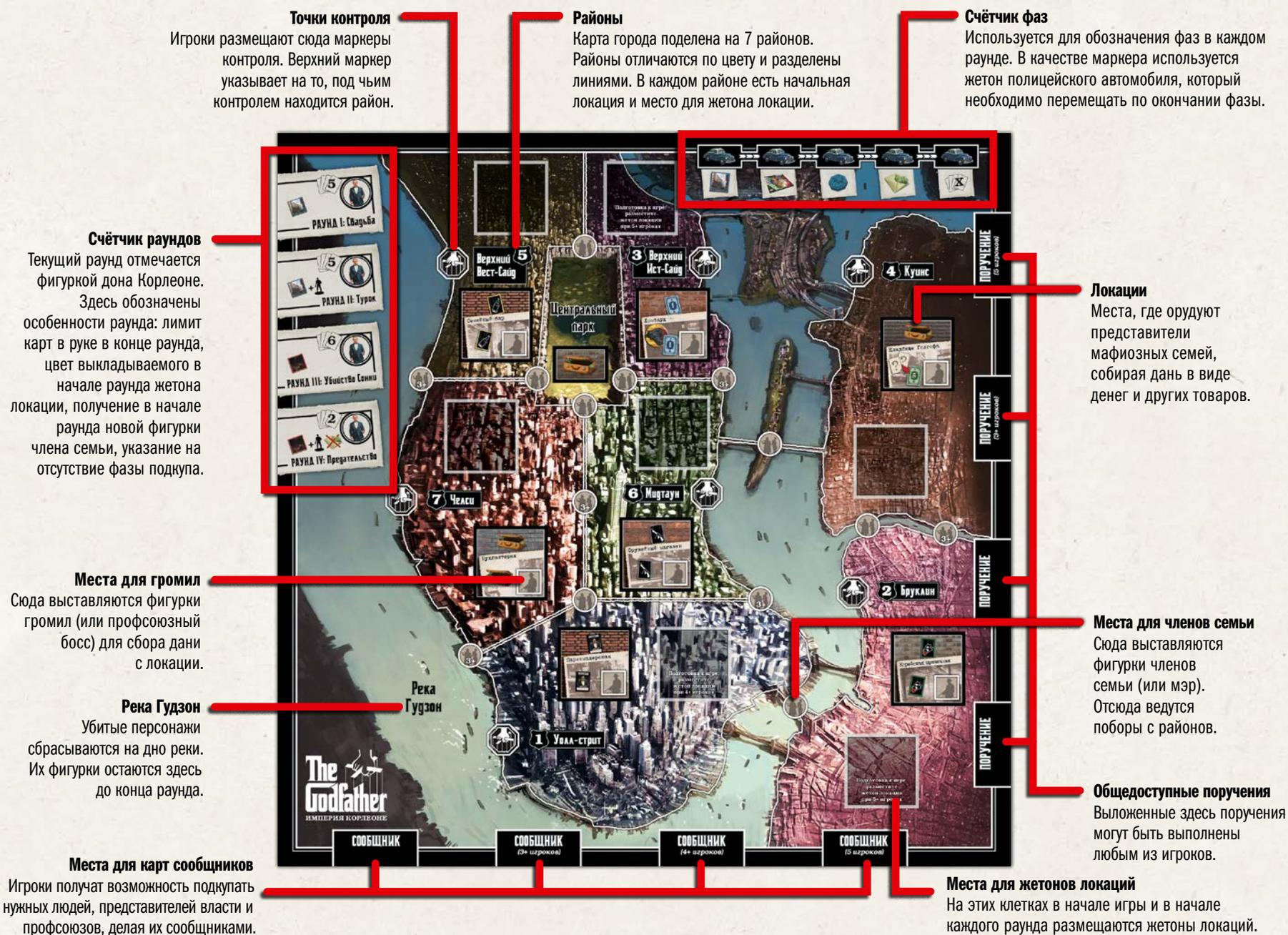
**Капо**

**Дон Леолукка Матараццо**  
Семья Матараццо

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игра «Крёстный отец. Империя Корлеоне» проходит на поле, представляющем собой карту Нью-Йорка 50-х годов XX века. Город разделён на районы, в каждом из которых уже есть (и случайным образом будут добавляться) места, связанные с событиями, происходившими в фильме «Крёстный отец», либо являющиеся реальными заведениями или компаниями в Нью-Йорке. В игре мы будем называть их «локации».

Схема игрового поля:



## - СОСЕДНИЕ РАЙОНЫ -

Места для членов семьи всегда расположены рядом с 2 или 3 районами. Важно чётко понимать, какие районы относятся к каждому месту. Именно этим определяется, с каких районов проводятся поборы (см. с. 15), и на какие районы ваши члены семьи оказывают влияние во время войны за территорию (см. с. 19). На иллюстрации справа показаны соседние районы, находящиеся рядом с местом для члена семьи.

**Важно:** фигурки, находящиеся в местах для членов семьи, считаются находящимися во всех соседних районах.



**Бухгалтер семьи**

**Тара Какгамо**  
Семья Какгамо, наследница



**Пример 1.** Член семьи Марцелло считается находящимся в 3 соседних районах: Челси, Мидтаун и Центральный парк.



**Пример 2.** Член семьи Пиццино считается находящимся в 2 соседних районах: Мидтаун и Куинс.

# ИГРОВОЙ РАУНД

Игра «Крёстный отец. Империя Корлеоне» длится 4 раунда и погружает участников в атмосферу первой части одноимённого фильма.

Фигурка дона Корлеоне служит для обозначения текущего раунда и последовательно перемещается после его окончания на клетку следующего раунда.

Каждый раунд состоит из 5 фаз. Текущая фаза отмечается жетоном полицейского автомобиля, который по окончании фазы следует перемещать вперёд по счётчику фаз.



**Эрик Колман**  
Семья Калламо, консьежери

**Дон Карло Калламо**  
Семья Калламо

Фазы раунда:



**Открытие локации** — добавление жетона локации на игровое поле.



**Семейное дело** — игроки собирают дань с локаций, проводят поборы с районов и выполняют различные поручения дона Корлеоне.



**Война за территорию** — путём сравнения влияния всех семей определяется контроль над районами.



**Подкуп** — игроки торгуются за новых сообщников, используя банкноты из своих чемоданов.



**Подношение дону** — игроки обязаны сбросить карты, превышающие лимит руки в текущем раунде. Если карт меньше или равно, ничего не происходит.

Рассмотрим каждую фазу более детально.

## - ФАЗА 1. ОТКРЫТИЕ ЛОКАЦИИ -

*«Сейчас мы контролируем профсоюзы и тотализаторы. Это самые доходные статьи из всех. Но за наркотиками будущее. Если мы не отхватим кусок от этого пирога сегодня, завтра мы рискуем потерять всё».*  
— Том Хаген

В процессе игры на поле добавляются новые жетоны локаций, предоставляя игрокам больше игровых возможностей и меняя стратегическую важность районов.

В начале каждого раунда возьмите из соответствующей стопки верхний жетон локации и выложите его лицевой стороной вверх на свободное место в районе с наименьшей цифрой.

Цвет добавляемого жетона локации определяется текущим раундом и отмечен на счётчике раундов.

В раундах I и II добавляется **синий** жетон локации.

В раундах III и IV добавляется **красный** жетон локации.

**Примечание.** Красные локации сильнее синих, некоторые из них дают доступ к новому типу нелегальных товаров — наркотикам.

## - ФАЗА 2. СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО -



*«Сегодня я улаживаю дела семьи, так что не говори мне, что ты невинен, Карло. Признай то, что ты сделал.»*

*— Майкл Корлеоне*

Данная фаза является основной частью игры. В течение этой фазы игроки отправляют членов своих семей и громил для проведения поборов с районов и сбора дани с локаций. Тут происходит и отмыwanie денег, и оборот нелегальных товаров, и своевременное выполнение поручений.

Эта фаза делится на ходы, совершаемые поочерёдно, начиная с первого игрока (обладателя жетона головы лошади).

Игроки отыгрывают по **одному** действию, затем ход передаётся по часовой стрелке.

Доступны следующие варианты действий:

**Розыгрыш громилы** — выставьте фигурку громилы, чтобы собрать дань с локаций.

**Розыгрыш члена семьи** — выставьте фигурку члена семьи, чтобы провести поборы с соседних районов.

**Выполнение поручения** (с руки или из общедоступных на игровом поле) — сбросьте с руки указанные на поручении карты нелегальных товаров и примените эффект выполненного поручения.

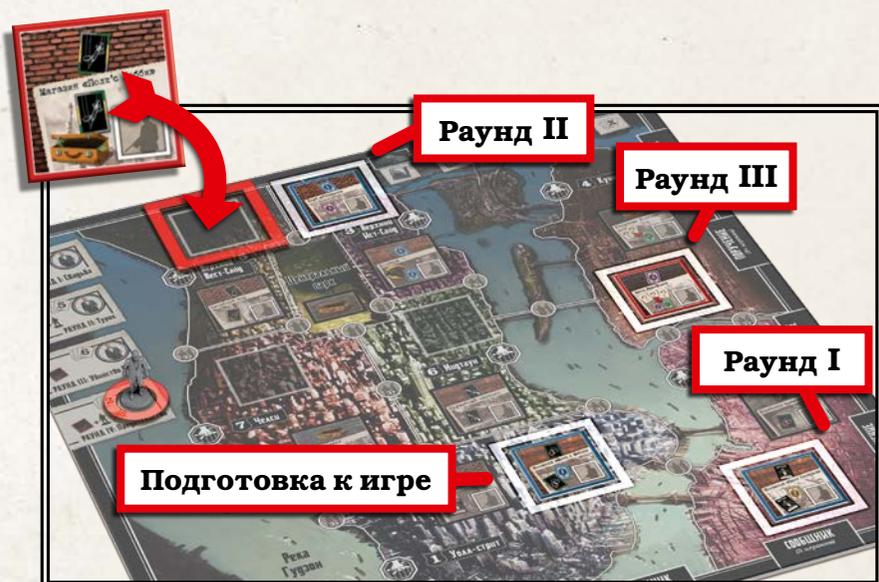
**Розыгрыш сообщника** — разыграйте с руки карту сообщника, чтобы воспользоваться его способностью.

Игроки продолжают совершать действия по кругу. Пасовать в свой ход нельзя.

Когда у игрока не остаётся фигурок членов семьи и громил, которые он мог бы выставить на игровом поле, он выбывает из фазы семейного дела. Карты сообщников и/или карты товаров, имеющиеся на руках, не могут быть разыграны после того, как выставлен последний доступный член семьи или громил.

**Конец фазы** — когда у всех игроков закончились фигурки членов семьи и громил, фаза семейного дела заканчивается.

**Пример 1.** Раунд I при игре впятером. Случайный синий жетон локации добавляется в район 4 (Куинс), так как в районы 1, 2 и 3 жетоны локаций были выложены при подготовке к игре.



**Пример 2.** Раунд IV при игре вчетвером. Случайный красный жетон локации добавляется в район 5 (Верхний Вест-Сайд), так как в район I жетон локации был выложен при подготовке к игре, а в районы 2, 3 и 4 жетоны локаций были выложены в трёх предыдущих раундах.



Рассмотрим подробнее доступные игрокам действия.

## • РОЗЫГРЫШ ГРОМИЛЫ

*«Эй, Микки, возьми завтра пару ребят и отправляйся на квартиру к Луке. Покрутись там, подожди. Вдруг он объявится...»*

*— Сонни Корлеоне*



**Джеймс «Паук» О'Райли**  
Семья Матараццо, консилъеры

**Таннио Матараццо**  
Семья Матараццо, наследник

Громилы — рабочая сила любой семьи и безжалостный инструмент для сбора дани с локаций: получения денег, нелегальных товаров и прочих выгод.

**Важно:** у каждого игрока есть только 2 громилы в каждом раунде (при игре вдвоём — 3).

При розыгрыше громилы игрок берёт фигурку с квадратной подставкой из своего запаса и выставляет её на свободное от других фигурок место для громилы на игровом поле.

### СБОР ДАНИ С ЛОКАЦИИ

После того как игрок выставил фигурку громилы на соответствующее свободное место в той или иной локации, он немедленно собирает дань. Игрок сразу же применяет все эффекты, указанные в нижней части локации. Расшифровка игровых обозначений приведена на с. 27.

Громила может собрать дань только с одной локации.

**Верхняя часть  
локации**

**Нижняя часть  
локации**



**Пример.** Игравший за семью Марцелло выставляет фигурку громилы в локацию «Компания «Пенн Сентрал»». Игрок берет 2 верхние карты из колоды поручений и выбирает 1 из них (другая идёт в сброс). Затем он получает банкноту 2 \$ и забирает всё это себе в руку.

**Контролируемый район.** Если игрок собирает дань с локации, расположенной в районе, который контролируется другим и только другим игроком (как определяется, кто контролирует район, см. на с. 19), то дань с этой локации собирают оба игрока. Активный игрок определяет очередность получения.

## НИКАКОГО РАЗМЕНА

Игроки не могут обменивать банкноты с рук на банкноты из чемодана или из общих стопок. Вы не можете, например, разменять 5 банкнот достоинством 1 \$ на 1 банкноту достоинством 5 \$ из общей стопки.

### • РОЗЫГРЫШ ЧЛЕНА СЕМЬИ

*«Что моя семья будет иметь с этого?»  
— Вито Корлеоне*

Члены семьи являются самым мощным её активом. Эти люди способны как следует потрянуть всех, кто находится на подконтрольных территориях, принося наиболее ощутимый доход семье.

При розыгрыше члена семьи игрок берёт фигурку с круглой подставкой из своего запаса и выставляет её на свободное от других фигурок место для члена семьи на игровом поле. Локациям, находящимся во всех соседних районах (см. с. 11), опять придётся платить. Дон, консьюльери и наследник действуют одинаково.

**Важно:** каждый игрок начинает игру только с одним членом семьи — со своим доном. Консьюльери появляется в начале 2-го раунда, а наследник — только в начале 4-го.



## ПОБОРЫ С РАЙОНОВ

После того как игрок выставил фигурку члена семьи на соответствующее свободное место на игровом поле, он проводит поборы со всех соседних районов. Игрок немедленно применяет эффекты, указанные в верхней части всех локаций, расположенных в соседних районах. Расшифровка игровых обозначений приведена на с. 27. Игрок сам определяет в каком порядке применять эффекты локаций.

**Игра вдвоём.** 6 мест для членов семьи на игровом поле помечены знаком «3+», что означает невозможность их применения при игре вдвоём.



**Пример.** Игрок за семью Пиццино выставляет фигурку дона своей семьи, проводя тем самым поборы с 3 соседних районов: Челси, Мидтаун и Уолл-стрит. Игрок может убрать в чемодан 1 банкноту, взять 2 карты поручений и оставить себе 1, а также добрать на руку карту оружия и карту грязных денег.

**Контролируемый район.** Другие игроки, имеющие контроль над районами (см. раздел «Война за территорию» на с. 19), с которых проводятся поборы, в данном случае ничего не получают. Игрок, контролирующий район, может применить эффект локации во время хода другого игрока только в том случае, когда соперник выполняет действие «Розыгрыш громилы» (см. предыдущий раздел).

## ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПАРК

Центральный парк — особое место на игровом поле. Он не является районом и не может оказаться под контролем игроков. Единственное, что доступно игрокам в этом месте, — это применение указанного на нём эффекта (убрать в чемодан 1 банкноту) при выполнении действия «Розыгрыш члена семьи».

## • ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ

*«Слушай, ты отвезёшь его туда и  
заберёшь, когда дело будет сделано.  
Понятно?»*

*— Сонни Корлеоне*

Оказать услугу дону Корлеоне — что может быть важнее?

Прилагая усилия при выполнении его поручений, семья может не только хорошо заработать, но и высоко подняться в глазах дона и получить заслуженное признание, превзойдя своих соперников. Тут стоит постараться.

В свой ход игрок может вместо розыгрыша фигурки громилы или члена семьи выполнить условия 1 карты поручений. Это может быть общедоступная карта, лежащая на игровом поле, или карта с руки.

Слева на карте поручений обозначены символы нелегальных товаров, которые необходимо сбросить с руки (вернуть назад в соответствующие стопки) для того, чтобы получить награду от дона Корлеоне.



### НАРКОТИКИ

Наркотики — это «джокер» мафиозного мира (символы наркотиков встречаются только на некоторых жетонах локаций красного цвета). Эти карты можно использовать вместо оружия, алкоголя или грязных денег при выполнении условий того или иного поручения.

После сброса требуемого набора нелегальных товаров игрок применяет эффект карты и получает деньги, указанные внизу карты. Деньги получаются именно в тех банкнотах, которые обозначены, и идут в руку. Например, если внизу карты указаны 2 \$ и 2 \$, то нельзя вместо этого взять 1 \$ и 3 \$.

По желанию игрока эффект карты поручения может быть применён до или после получения денежного вознаграждения.

Выполненное поручение после применения его эффекта убирается в чемодан и в течение игры больше не используется. Карты поручений могут принести дополнительный доход в конце игры (см. с. 23).

Если игрок выполнил поручение из числа общедоступных, то на освобождённое место карта не добавляется. Место остаётся свободным до начала следующего раунда. Отсутствие в текущий момент игры общедоступных поручений означает, что можно выполнять только поручения с руки.

**Важно:** помните о том, что нельзя выполнять поручение, если в вашем запасе не осталось доступных фигурок.



**Сальво Марцуппо**  
Семья Марцуппо, консилъери

**Розарно Марцуппо**  
Семья Марцуппо, наследник

## ПРИСТРЕЛИТЬ ПЕРСОНАЖА

Некоторые поручения и сообщники дают вам возможность «пристрелить» того или иного персонажа. Фигурка убитого персонажа в этом случае снимается с места и отправляется на дно Гудзона. Персонаж не может быть возвращён в игру до конца текущего раунда (см. с. 22).

## • РОЗЫГРЫШ СООБЩИКА

*«Я – адвокат семьи Корлеоне. Эти люди – частные детективы, нанятые для охраны Вито Корлеоне. У них есть право носить оружие. Если помешаете, утром предстанете перед судом».*

*– Том Хаген*

У каждой уважающей себя семьи в структурах власти, в городских службах и вообще везде, где это может быть нужно, есть свои люди. Они, конечно, никогда не станут членами семьи, но союз с ними порой приносит неоценимую пользу. Впрочем, на верность этих людей можно рассчитывать ровно до тех пор, пока им платят, и она во многом зависит от размера взяток, но так уж устроен этот мир – лучше иметь сообщников, чем не иметь.

Игроки могут получить на руки карты сообщников только в фазе подкупа в конце каждого раунда (см. с. 20). В свой ход в фазе семейного дела игрок может своим действием разыграть карту сообщника с руки.

Карта сообщника при её розыгрыше кладётся лицевой стороной вверх перед игроком. Затем игрок использует способность сообщника, выполняя особое действие и/или получая карты в соответствии с описанием на карте.

Каждая карта сообщника может быть разыграна только один раз за раунд и после розыгрыша должна оставаться на столе перед игроком. В начале фазы подношений дону карта возвращается в руку игрока и может быть разыграна в следующем раунде.

**Важно:** помните о том, что нельзя разыгрывать карты сообщников, если в вашем запасе не осталось доступных фигурок.

**Требуемые  
нелегальные  
товары**



**Эффект карты  
и денежное  
вознаграждение**

**Пример.** Среди общедоступных поручений находится поручение «Вымогательство». В свой ход игрок решает выполнить его. Он сбрасывает карты грязных денег, оружия и алкоголя с руки, после чего берёт банкноту достоинством 5 \$ в руку и может собрать дань с любой локации на игровом поле (если она находится в районе, контролируемом другим игроком, то тот игрок также соберёт дань с этой локации). Наконец, игрок берёт карту выполненного поручения и прячет в свой чемодан, оставляя место в ряду общедоступных поручений пустым.



**Пример.** В свой ход игрок берёт карту «Бухгалтер семьи» с руки и кладёт её лицевой стороной вверх перед собой. Теперь он может убрать 2 банкноты в свой чемодан.

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Некоторые карты сообщников дают игроку временный контроль над нейтральными фигурками — мэром, профсоюзным боссом или шефом полиции. Фигурки этих персонажей могут быть выставлены на игровое поле или передвинуты по нему, если уже там находятся. При розыгрыше персонаж действует так, как будто он принадлежит к семье игрока. По окончании хода игрока эти персонажи вновь становятся нейтральными, а в фазе войны за территорию (см. с. 19) выступают как нейтральная сторона.

Поскольку одни и те же персонажи могут встречаться на картах сообщников всех 3 раундов, то в течение одной и той же фазы семейного дела ими могут управлять разные игроки.



### Мэр

Его фигурка выставляется на место для члена семьи.



### Профсоюзный босс

Его фигурка выставляется на место для громилы.



### Шеф полиции

Его фигурка выставляется не на одно из обычных мест, а прямо в область выбранного района.

## ОПУСТОШЕНИЕ СТОПОК И КОЛОД

Если в стопках нелегальных товаров не осталось карт, то эти товары больше нельзя получить.

Если стопка банкнот определённого достоинства подошла к концу, игроки могут брать банкноты следующего, более низкого достоинства.

Если закончилась колода поручений, замешайте сброс и сформируйте новую колоду. Если и сброса нет, то карту поручения взять нельзя.



**Мясник**  
Семья Пиццино, консилъери

## - ФАЗА 3. Война за территорию -

*«Другие семьи не будут стоять в стороне,  
если объявить тотальную войну!»*

*— Том Хаген*

Кто контролирует районы, тот контролирует город.

Война за территорию ведётся представителями семей по всему городу.

Эта фаза следует сразу после фазы семейного дела. Игрокам предстоит проанализировать ситуацию на игровом поле и определить исход войны за территорию — выявить, кто контролирует каждый район.

Начиная с первого района (Уолл-стрит) и далее по порядку, игроки подсчитывают свои очки влияния в районе. За каждую фигурку громилы на территории района и за каждую фигурку члена семьи, расположенную в месте, примыкающем к району, засчитывается 1 очко влияния. Игрок, набравший наибольшее количество очков влияния, получает контроль над районом и размещает на точку контроля маркер своего цвета. Если на точке контроля уже есть маркер, то новый маркер (даже если он того же цвета) размещается сверху. В случае ничьей при подсчёте очков влияния ни один из игроков не размещает маркер контроля. Контроль над районом остаётся за тем игроком, чей маркер лежит сверху.

Подобным образом нужно определить исход войны за территорию последовательно во всех районах. При этом не забывайте, что, поскольку фигурки, находящиеся в местах для членов семьи, считаются находящимися во всех соседних районах, одна и та же такая фигурка может приносить очки влияния по несколько раз за фазу.

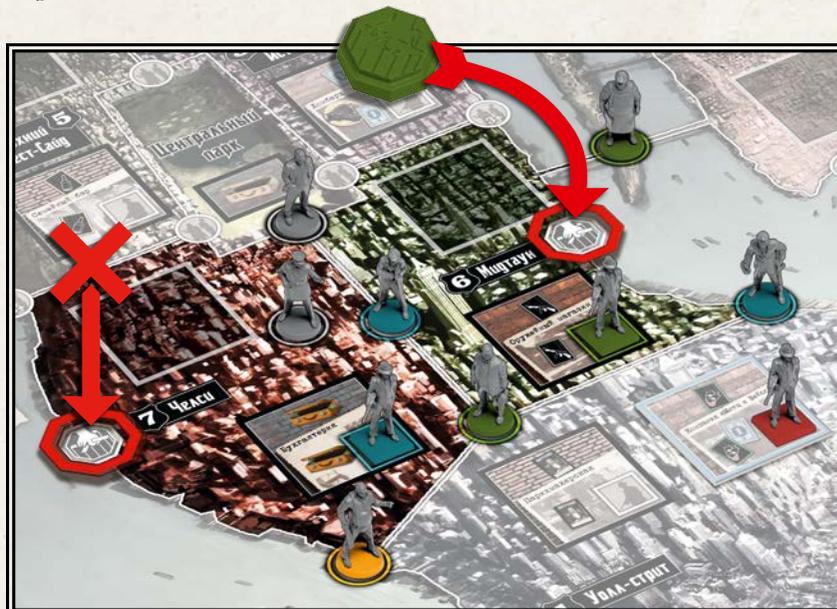
Если у игрока закончился запас маркеров контроля, то при очередной победе он может либо переместить свой размещённый ранее маркер с точки контроля любого района, либо не выкладывать маркер вообще.

### Нейтральные персонажи

Мэр, профсоюзный босс и шеф полиции представляют нейтральную сторону, также участвующую в войне за территорию. Фигурка каждого из этих персонажей обладает 1 очком влияния. При победе нейтральной стороны, как и при ничьей, маркер контроля никем не выкладывается. В этой ситуации смена контроля над районом не происходит.



**Пример.** Рассмотрим войну за территорию в 2 соседних районах:



**Район 6 – Мидтаун.** Семья Пиццино (зелёный цвет) имеет 3 очка влияния благодаря присутствию 2 членов семьи и 1 громилы. Семья Матараццо (синий цвет) имеет 2 очка влияния за счёт 2 членов семьи. Нейтральная сторона (серый цвет) располагает 1 очком влияния за мэра. Таким образом в район размещается зелёный маркер контроля.

**Район 7 – Челси.** Семья Матараццо (синий цвет) имеет 2 очка влияния благодаря присутствию члена семьи и громилы. Семьи Пиццино (зелёный цвет) и Марцулло (жёлтый цвет) имеют по 1 очку влияния – у них размещено по 1 члену семьи. Нейтральная сторона (серый цвет) имеет 2 очка влияния за мэра и шефа полиции. Так как по сумме очков влияния сложилась ничья, новый маркер контроля не размещается. Маркеры контроля, выложенные в этих районах ранее, останутся на своих местах.

### КОНТРОЛЬ НАД РАЙОНАМИ

При определении игрока, контролирующего район, в точке контроля учитывается только верхний маркер.

Маркеры контроля в районе могут принести дополнительный доход в конце игры (см. с. 23).

Победа в войне за территорию означает контроль района и, как следствие, возможность собирать дань при действиях других игроков на этой территории (см. с. 14). Собственные действия на подконтрольной территории не позволяют собирать дань повторно.



## - ФАЗА 4. ПОДКУП -

*«Это не тотализаторы или контрабанда спиртного. Сегодня мы просто даём людям то, чего они хотят, но что запрещено законом или церковью. Сейчас нам в этом помогает даже полиция. Но они отвернутся от нас, если мы займёмся наркотиками».*

**- Вито Корлеоне**

Привлечение сообщников для помощи вашей семье может изменить ход игры в вашу пользу. Однако такие услуги могут стоить достаточно дорого, и игроки должны решить, насколько они готовы потратиться на подкуп.

В этой фазе игроки могут сделать ставку банкнотами из своих чемоданов, чтобы попытаться взять в руку одну из карт сообщников, выложенных в нижней части игрового поля.

Каждый игрок открывает свой чемодан, берёт оттуда банкноты по своему выбору и помещает их в крышку чемодана, держа её вертикально и не показывая остальным игрокам. Игроки могут использовать любое количество банкнот любого номинала. Если игрок не хочет тратить деньги, он может оставить крышку пустой.

Как только все поместили свои деньги в крышки чемоданов, игроки одновременно откидывают их, сравнивают суммы и определяют последовательность выбора сообщников. Тот, кто сделал самую большую ставку, выбирает сообщника первым и забирает его в руку. Дальше выбор осуществляется в порядке убывания ставок. Поскольку количество доступных сообщников всегда на единицу меньше числа игроков, сделавший самую маленькую ставку в этом раунде остаётся без сообщника, но при этом и не тратит деньги. Банкноты, которыми игроки оплачивают успешную ставку, раскладываются в соответствующие стопки. Игрок, оставшийся без сообщника, убирает деньги обратно в чемодан. При равных ставках преимущество получает игрок с жетоном головы лошади либо тот, кто сидит ближе к нему по часовой стрелке.

**Важно:** если игрок вообще не стал делать ставку, он не может взять карту сообщника, даже если другие игроки, сидящие следом, тоже ничего не поставили.

Хотя сообщники и дают весомое преимущество в ходе игры, надо иметь в виду, что они учитываются при определении лимита руки, и это может вынудить игрока сбросить нужные карты во время фазы подношения дону (см. следующую главу).

В последнем, 4-м раунде игры фазы подкупа нет, поскольку новые сообщники становятся бесполезны.

## - ФАЗА 5. ПОДНОШЕНИЕ ДОНУ -

*«Ты не предлагаешь дружбы. Тебе и в голову не пришло назвать меня Крёстным отцом. Ты приходишь в мой дом в день свадьбы моей дочери и просишь меня об убийстве за деньги.»*

**- Вито Корлеоне**

В конце каждого раунда все семьи должны сделать подношение дону Корлеоне. Придётся отдать избытки всего, что не удалось спрятать в своих чемоданах.

Сначала игроки забирают в руку карты сообщников, сыгранные во время этого раунда (сообщники, которых удалось подкупить в предыдущей фазе, уже находятся в руке).

На счётчике раундов обозначен лимит руки — допустимое количество карт в руке в текущем раунде в этой фазе. В предыдущих фазах у игроков могло быть любое количество карт в руке, но теперь всё лишнее должно быть отправлено в сброс.

Игроки по своему выбору расстаются с излишками: банкноты и карты нелегальных товаров возвращаются в соответствующие стопки, карты поручений отправляются в стопку сброса лицевой стороной вверх, карты сообщников безвозвратно удаляются из игры (убираются в коробку).

После приведения количества карт на руках игроков в соответствие с допустимым лимитом наступает конец раунда. По завершении 4-го раунда игра заканчивается, и игрокам предстоит подсчитать деньги и поучить награды, чтобы определить победителя (см. с. 23).



**Дон Марцупло**  
Семья Марцупло

## - КОНЕЦ РАУНДА -

Перед началом следующего раунда игрокам необходимо выполнить описанные ниже действия:

- Удалить с игрового поля все фигурки — как находящиеся в районах, так и те, которые оказались в Гудзоне, будучи пристреленными. Члены семей и громилы возвращаются в резервы своих игроков, нейтральные персонажи вновь помещаются рядом с игровым полем.
- Переместить фигурку дона Корлеоне на счётчике раундов.
- Добавить в резерв игроков членов семьи в соответствии с раундом (перед 2-м раундом игроки получают консьильери, перед 4-м — наследника).
- Выложить карты общедоступных поручений из колоды поручений на свободные места (по правому краю игрового поля). Невыполненные поручения остаются на следующий раунд. Необходимо обратить внимание на количество общедоступных поручений в зависимости от числа игроков (см. раздел «Подготовка к игре на с. 8»).
- Удалить из игры карты сообщников, оставшиеся на нижнем краю игрового поля. Затем выбрать 6 карт сообщников с пометкой предстоящего раунда, перетасовать их и поместить на игровое поле лицевой стороной вверх. Их количество должно соответствовать правилам, описанным в разделе «Подготовка к игре» (см. также подсказки на игровом поле). Перед 4-м раундом этот пункт пропускается — в нём нет фазы подкупа.

Теперь можно начинать следующий раунд.



**Кьяра Лиццино**  
Семья Лиццино, наследница

**Дон Томмазо Лиццино**  
Семья Лиццино



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

---

*«Кей, методы моего отца устарели.*

*Даже он это понимает».*

*— Майкл Корлеоне*

---

Сразу после завершения 4-го раунда игра заканчивается и приходит время узнать, какая из семей одержала победу и сумела нажиться больше остальных.

В фазе подношений дону в 4-м раунде игрокам разрешается оставить до 2 карт на руке. **В отличие от других раундов банкноты игроки убирают в чемодан.** Все остальные карты сбрасываются.

Затем игроки достают все карты из своих чемоданов и отделяют банкноты от карт поручений.

Наступает самый волнительный момент — получение наград и подсчёт денег.

### - НАГРАДА ПО ЗАВЕРШЕНИЮ ИГРЫ -

Хотя накопленные в чемодане деньги и являются ключом к победе, есть пара наград, которые приносят заслуженные и существенные доходы.

#### • НАГРАДА ЗА ДОМИНИРОВАНИЕ В РАЙОНАХ

Игрок получает по 5 \$ за каждый район, в котором количество маркеров контроля его цвета больше, чем у любого другого игрока. В случае ничьей бонус достаётся тому, чей маркер контроля расположен выше.

#### • НАГРАДА ЗА ПОРУЧЕНИЯ

Игроки разделяют карты выполненных поручений из своего чемодана по цветам. За каждый отдельный цвет карт поручения (жёлтый, синий, зелёный и серый) игрок с наибольшим количеством карт получает 5 \$. В случае ничьей все игроки с равными результатами получают по 5 \$.

После подсчёта наличности с учётом наград игроки сравнивают итоговые суммы денег.

Самая богатая семья одерживает победу. Теперь это самая влиятельная семья Нью-Йорка!

В случае ничьей по итоговой сумме победителем становится тот игрок, у которого сумма выплат в категории «Награда за доминирование в районах» больше.



*Вышибала*

*Профсоюзный босс*



*Голливудский режиссёр*

*Мелкий букмекер*



*Криминалист*

*Шеф полиции*



*Консультант по налогам*

*Мэр*



**Громила**

---

**София Витале**  
Семья Витале, консьюльери

**Танкреди Витале**  
Семья Витале, наследник

---

**Дон Джанни Витале**  
Семья Витале

# ИГРОВЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

На локациях и на некоторых картах сообщников вам встретится ряд символов. Если символ изображён несколько раз, то это значит, что его эффект повторяется. Ниже можно ознакомиться с тем, что означает каждый символ.



Возьмите 1 банкноту с руки, покажите её другим игрокам и уберите в чемодан.



Возьмите 2 верхние карты из колоды поручений, оставьте 1 на руке, а другую сбросьте.



Сбросьте любую карту с руки и доберите банкноту достоинством 5 \$ в руку.



Сбросьте 2 любые карты с руки и доберите банкноту достоинством 5 \$ в руку.



Сбросьте 3 любые карты с руки и доберите банкноты достоинством 3 \$ и 5 \$ в руку.



Сбросьте любую карту с руки, а затем возьмите в руку по своему выбору 1 карту алкоголя, оружия или грязных денег.



Возьмите банкноту обозначенного достоинства из общей стопки в руку. Помните о правиле «Никакого размена» (см. с. 15) — вы должны брать указанные номиналы банкнот, не прибегая к размену.



Возьмите указанную карту нелегального товара в руку.



Возьмите жетон головы лошади и положите его рядом с собой. С этого момента вы первый игрок.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Эрик М. Лэнг

**Художники:** Карл Копински, Ричард Райт, Никола Фрюктя

**Разработчики:** Фел Барро, Александру Олтяну, Эрик М. Лэнг

**Продюсеры:** Тьяго Аранья, Гильерме Гулар, Ренато Сасделли

**Графические дизайнеры:** Матьё Арло и Луиза Комбаль

**Автор правил:** Тьяго Аранья

**Корректоры:** Колин Янг и Джейсон Копп

**Тестирование игры:** Alan Teare, André Zilar, Anthony W. Walker, Asha Soares, Blake Perry, Brian Malott, Bruno Podolski, Carolina Negrão, Cezar Carvalho, Chris Cornier, Christopher Chung, D.A. Xavier, Danilo Sparapani, David Diep, Dhruv Mayank, Doug McQuiggan, Edson Tirelli, Fabul Costa, Felipe Bulhões, Graydon Armstrong, James Wilkinson и другие.

**Издатель:** Давид Прети

TM & © 2017 «Paramount Pictures». Все права защищены. Никакая часть данного продукта не может быть воспроизведена без разрешения правообладателя. «Spaghetti Western Games», «CMON» и логотип «CMON» являются товарными знаками «CMON Global Limited». Все права защищены. Компоненты могут отличаться от изображённых на картинке. Сделано в Китае. Срок службы не ограничен.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** «Crowd Games»

**Руководители проекта:** Максим Истомина и Евгений Масловский

**Редактор:** Елена Бешлиева

**Перевод:** Олег Щеглов, Елена Бешлиева

**Корректор:** Кирилл Егоров

**Вёрстка:** Алина Клеймёнова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [crowdgames@yandex.ru](mailto:crowdgames@yandex.ru).

Информационный партнёр «Crowd Games»: видеоблог «ДВА в КУБЕ» ([www.twodiced.ru](http://www.twodiced.ru)).

**ДАННЫЙ ПРОДУКТ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ. НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕ 14 ЛЕТ.**



# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## - ПОДГОТОВКА К ИГРЕ -

- Выложите карты общедоступных поручений и сообщников с учётом количества игроков.
- Выложите жетоны локаций при игре вчетвером или впятером.
- Каждый игрок получает фигурку дона своей семьи, 2 громил (при игре вдвоём — 3), маркеры контроля своего цвета, чемодан и берёт в начальную руку банкноты достоинством 1 \$, 2 \$ и 3 \$, а также 2 карты поручений.

## - ФАЗЫ РАУНДА -

### • ОТКРЫТИЕ ЛОКАЦИИ

Выложите жетон локаций на соответствующее свободное место в район с наименьшим номером.

### • СЕМЕЙНОЕ ДЕЛО

В свой ход игроки отыгрывают по одному действию, затем ход передаётся по часовой стрелке. Когда у игроков не остаётся фигурок в запасе, фаза завершается. Доступные действия:

- **РОЗЫГРЫШ ГРОМИЛЫ** — выставьте на игровое поле фигурку громилы, чтобы собрать дань с локации (другой игрок, контролирующей район, в котором выполняется данное действие, также собирает дань в полном объёме).
- **РОЗЫГРЫШ ЧЛЕНА СЕМЬИ** — выставьте на игровое поле фигурку члена семьи, чтобы провести поборы со всех соседних районов.
- **ВЫПОЛНЕНИЕ ПОРУЧЕНИЯ (общедоступного или с руки)** — сбросьте с руки указанные на поручении карты нелегальных товаров и примените эффект выполненного поручения, после чего уберите карту в чемодан.
- **РОЗЫГРЫШ СООБЩИКА** — разыграйте с руки карту сообщника: выложите перед собой и используйте его способность.

### • ВОЙНА ЗА ТЕРРИТОРИЮ

В каждом районе сравните количество очков влияния фигурок всех игроков и определите, кто контролирует район. Победитель выкладывает свой маркер в точку контроля. В случае ничьей новый маркер контроля не выкладывается (при подсчёте очков влияния также учитывается нейтральная сторона).

### • ПОДКУП

Игроки делают ставки банкнотами из своих чемоданов, чтобы заполучить новых сообщников. Выбор сообщника происходит в порядке убывания ставок. При равных ставках преимущество получает игрок с жетоном головы лошади, либо тот, кто сидит ближе к нему по часовой стрелке. Игрок, сделавший наименьшую ставку, остаётся без сообщника, но при этом и не тратит деньги.

### • ПОДНОШЕНИЕ ДОНУ

Игроки забирают в руку разыгранных сообщников, после чего проверяется лимит руки.

### • КОНЕЦ РАУНДА

Удалите с игрового поля все фигурки. Переместите фигурку дона Корлеоне на счётчике раундов. Получите новых членов семьи. Восполните общедоступные поручения и выложите новых сообщников (в соответствии с номером раунда).

## - ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ -

Уберите в чемодан до 2 банкнот с руки (карты другого типа сбрасываются).

- 5 \$ за каждый район, в котором у вас больше маркеров контроля. В случае ничьей награда достаётся тому, чей маркер контроля расположен выше.
- 5 \$ за каждый отдельный цвет карт поручений (жёлтый, синий, зелёный и серый), в котором у вас больше карт. В случае ничьей все игроки с равными результатами получают по 5 \$.

В конечном итоге победу в игре одерживает семья, сумевшая накопить наибольший капитал. Теперь это самая влиятельная семья Нью-Йорка!