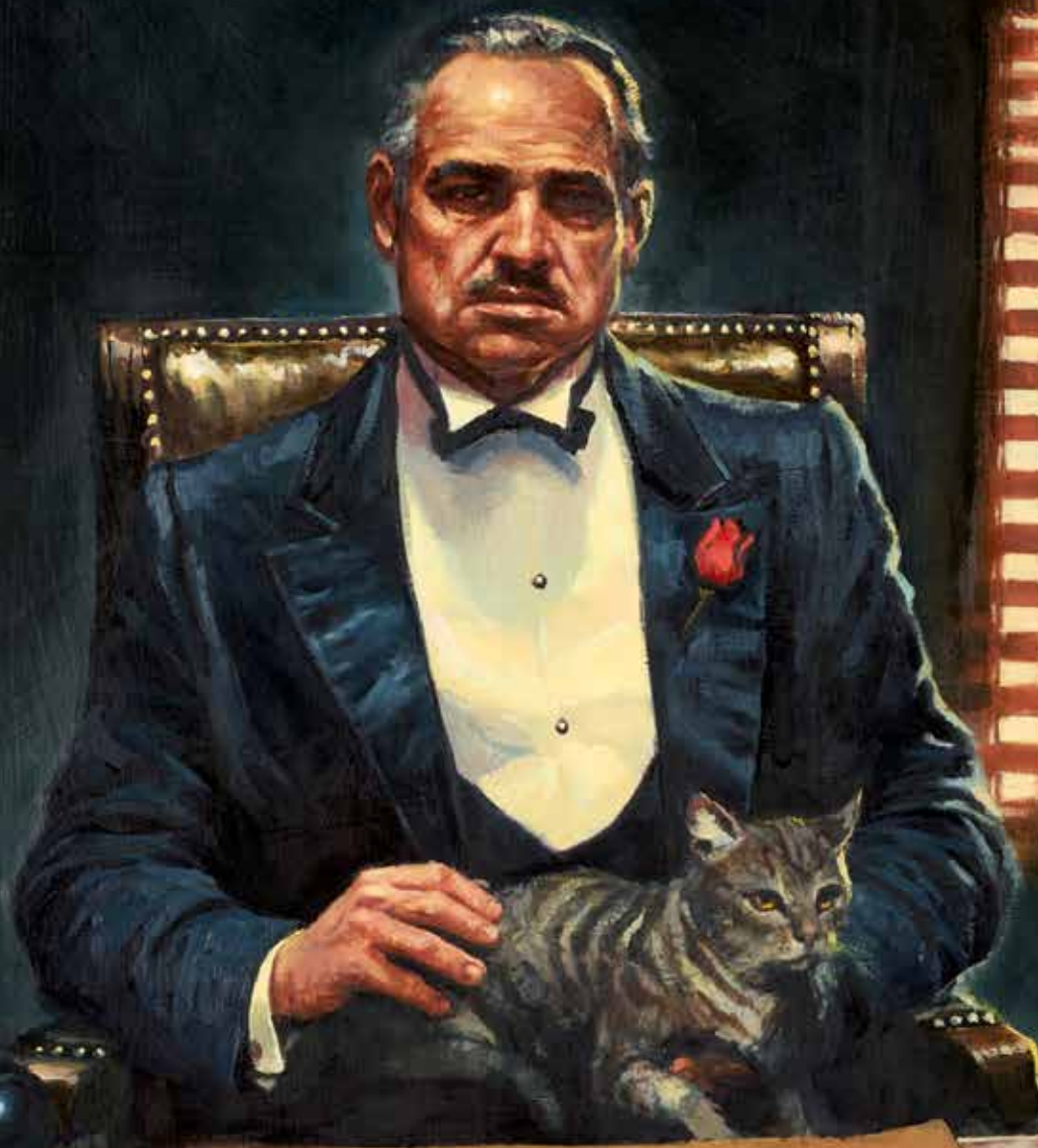


A game by
Eric M. Lang

The Godfather

CORLEONE'S EMPIRE

Art by
Karl Kopinski



CM
ON



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES



راه اندازی بازی :

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار می دهیم.
 ۲. مجسمه Don Corleone را در مکان Act I از مسیر Act قرار می دهیم.
 ۳. توکن ماشین پلیس را در اولین مکان مسیر وضعیت قرار می دهیم.
 ۴. دسته کارت هایی از انواع مختلف کارت های پول و کالاهای غیر قانونی را به صورت مشترک بین بازیکنان درست کرده و به صورت رو به بالا در کنار صفحه بازی قرار می دهیم.
 ۵. کاشی های تجارت را بر زده و به دو دسته ی آبی و قرمز رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار می دهیم.
 - در بازی ۴ نفره : ۱ کاشی تجارت برداشته و آنرا رو به بالا در مکان خالی تجارت در جولانگاه ۱ (Wall Street) قرار می دهیم.
 - در بازی ۵ نفره : ۳ کاشی تجارت آبی برداشته و آنها را رو به بالا در مکان های خالی تجارت در جولانگاه های ۱، ۲ و ۳ قرار می دهیم.
 ۶. کارت های شغل را بر زده و در یک دسته بصورت رو به پایین در کنار صفحه بازی قرار می دهیم. همچنین براساس تعداد بازیکنان تعدادی از آنها را بصورت رو به بالا در مکان شغل های عمومی در لبه ی سمت راست صفحه بازی قرار می دهیم :
 - در بازی ۲ نفره : ۲ کارت شغل
 - در بازی ۳ یا ۴ نفره : ۳ کارت شغل
 - در بازی ۵ نفره : ۴ کارت شغل
 ۷. ۶ کارت اتحاد مربوط به Act I را بر زده و براساس تعداد بازیکنان تعدادی از آنها را بصورت رو به بالا در مکان کارت های اتحاد در لبه ی پایین صفحه بازی قرار می دهیم :
 - در بازی ۲ نفره : ۱ کارت اتحاد
 - در بازی ۳ نفره : ۲ کارت اتحاد
 - در بازی ۴ نفره : ۳ کارت اتحاد
 - در بازی ۵ نفره : ۴ کارت اتحاد
 ۸. هر بازیکن یک خانواده انتخاب کرده و تمام مولفه های مربوط به رنگ آن خانواده را بر می دارد :
 - ۱ چمدان آهنی
 - ۹ نشانگر کنترل
 - ۲ مجسمه اوباش (در بازی ۲ نفره، ۳ مجسمه اوباش برمی دارند)
 - ۳ مجسمه اعضای خانواده که شامل ۱ مجسمه ی Don و ۲ مجسمه دیگر می شود. ۲ مجسمه دیگر را در کنار مسیر Act قرار می دهیم و در زمان همان Act وارد جریان بازی می کنیم.
- نکته : بازیکن ها با ۱ مجسمه Don و ۲ مجسمه اوباش بازی را آغاز می کنند.**
۹. مجسمه های شهردار و رئیس اتحاد و رئیس پلیس را کنار صفحه بازی قرار می دهیم و بقیه مجسمه های استفاده نشده را به داخل جعبه بازی برمی گردانیم.
 ۱۰. هر بازیکن کارت های زیر را گرفته و دور از چشم دیگر بازیکنان نگه می دارد :
۱ کارت پول ۱ \$ ، ۱ کارت پول ۲ \$ ، ۱ کارت پول ۳ \$ ، ۲ کارت شغل بصورت تصادفی .
 ۱۱. در انتها، توکن اسب به یک بازیکن داده می شود (بصورت قرعه کشی یا رای گیری یا ...).

صفحه بازی :

محل های کنترل : بازیکنان برای کنترل هر جولانگاه از آن استفاده می کنند.

جولانگاه ها : شهر به ۷ جولانگاه تقسیم شده است و هر کدام دارای یک تجارت و یک مکان خالی برای شروع یک تجارت جدید می باشد.

مسیر وضعیت : مسیرهای وضعیت هر Act می باشند.

تجارت ها : منابع و توانایی هایی را برای خانواده ها به ارمغان می آورند.

مکان های اعضای خانواده : مکان های دایره ای شکل کوچک که بوسیله ی اعضای خانواده (یا شهردار) برای تلکه کردن پشت تجارت ها مورد استفاده قرار می گیرند.

مکان های شغل های عمومی : در قسمت لبه ی سمت راست صفحه بازی است و کارت های شغل

بر اساس تعداد بازیکنان در آنها قرار خواهند گرفت و در جریان بازی ممکن است توسط بازیکنان به انجام برسند.

مکان های خالی تجارت : بعضی از آنها در هنگام راه اندازی بازی و بعضی دیگر در آغاز هر Act پر می شوند.

مکان های کارت اتحاد : در قسمت لبه ی پایین صفحه بازی است و بازیکنان قادر خواهند بود به منظور گرفتن کارت اتحاد رشوه بدهند.

رودخانه Hudson : مجسمه هایی که کشته شده اند تا Act بعدی در آنجا ریخته می شوند.

مکان های اوباش : مکان های مربعی شکل کوچک که بوسیله ی اوباش (یا رئیس اتحادیه) برای تلکه کردن جلوی یک تجارت مورد استفاده قرار می گیرند.

مسیر Act : مسیر راندهای بازی و خصوصیات مربوط به آن راند از بازی (حدود دست بازیکنان در وضعیت باج و خراج به Don ، رنگ کاشی تجارت که در آغاز هر Act به صفحه بازی اضافه می شود و زمان ورود مجسمه های جدید در Act II و Act IV) را مشخص می کند.

جولانگاه های مجاور :

مکان های اعضای خانواده همواره در مجاورت ۲ یا ۳ جولانگاه مختلف می باشد. شناسایی کردن همه ی جولانگاه هایی که به این مکان مجاور هستند، به منظور اینکه اعضای خانواده کدام تجارت ها را می خواهند تلکه کنند (اعضای خانواده فقط پشت یک تجارت را می توانند تلکه کنند) و یا بالا بردن نفوذ خانواده در آن جولانگاه ها برای بدست آوردن کنترل آنها، بسیار اهمیت دارد.

Act های بازی :

بوردگیم Godfather در ۴ راند (یا Act) بازی می شود. مجسمه ی Don Corleone در مسیر Act برای مشخص کردن اینکه بازی در کدام Act در حال انجام است و چه قوانینی در آن Act باید رعایت شود، قرار می گیرد.

هر Act به ۵ وضعیت تقسیم شده است. توکن ماشین پلیس نیز در مسیر وضعیت برای مشخص کردن اینکه راند بازی در کدام وضعیت است قرار می گیرد و بعد از پایان هر وضعیت به سمت جلو حرکت می کند.

۱. **باز کردن یک تجارت جدید** : اضافه کردن یک کاشی تجارت به صفحه بازی.
۲. **تجارت خانواده ها** : بازیکنان از مجسمه ها و متحدانشان برای تلکه کردن تجارت ها استفاده می کنند و سعی در انجام دادن شغل ها دارند.
۳. **جنگ جولانگاه ها** : کنترل هر جولانگاه بوسیله ی مقایسه ی نفوذ هر خانواده در آن تعیین می شود.
۴. **رشوه خواری** : بازیکنان از داخل چمدانشان برای بدست آوردن متحد جدید پول پیشنهاد می دهند.
۵. **باج و خراج به Don** : بازیکنان باید کارت های دستشان را به اندازه ی حدود دست که در آن Act مشخص شده با باطل کردن یک سری از کارت های دستشان، برسانند.

۱. وضعیت باز کردن یک تجارت جدید :

با پیشرفت بازی تجارت های جدید به صفحه بازی اضافه شده و به بازیکنان گزینه های بیشتری در ادامه بازی می دهند و تغییراتی در ارزش استراتژیک جولانگاه ها بوجود می آورند.

در آغاز هر Act، شامل Act I، از روی دسته کاشی های تجارت که رو به پایین هستند، ۱ کارت برداشته و آنرا بصورت رو به بالا در مکان خالی تجارت در جولانگاه با پایین ترین شماره قرار می دهیم. رنگ کاشی تجارت اضافه شده به صفحه بازی به Act یی که در حال بازی است بستگی دارد و در مسیر Act مشخص شده است :

« در Act I و Act II : کاشی تجارت آبی اضافه می شود »

« در Act III و Act IV : کاشی تجارت قرمز اضافه می شود »

نکته : کاشی های تجارت قرمز از کاشی های تجارت آبی قوی تر هستند و به بازیکن اجازه می دهند کالاهای غیرقانونی جدید (مواد مخدر) بدست بیاورند.

۲. وضعیت تجارت خانواده ها :

این قسمت هسته ی اصلی بازی است. جایی که بازیکنان اعضای خانواده و اوباش هایشان را بمنظور تلکه کردن تجارت ها برای به قدرت رسیدن خود به سطح شهر می فرستند.

این قسمت از بازی بر روی چند سری از نوبت هاست. با بازیکن اول (کسی که توکن اسب را دارد) شروع می شود و به صورت ساعتگرد تا زمانیکه بازیکنان هنوز مجسمه ها و اوباش هایشان را داشته باشند، ادامه می یابد. در هر نوبت، بازیکنان باید حتماً یکی از ۴ فعالیت زیر را انجام داده و سپس نوبت به بازیکن سمت چپ می رسد. فعالیت هایی که بازیکنان باید انجام دهند بصورت زیر است :

. **بازی کردن با اوباش** : استفاده کردن از مجسمه های اوباش برای تلکه کردن جلوی یک تجارت.

. **بازی کردن با اعضای خانواده** : استفاده کردن از مجسمه اعضای خانواده برای تلکه کردن پشت همه ی تجارت ها در جولانگاه های مجاورش.

. **انجام دادن یک شغل** : فراهم کردن کارت های کالاهای غیر قانونی مربوط به هر کارت شغل و باطل کردن آنها بمنظور انجام دادن آن کارت شغل (کارت شغل در دستتان یا کارت شغل های عمومی).

. **بازی کردن با یک متحد** : بازی کردن با یک کارت اتحاد در دستتان برای سود بردن از توانایی هایش.

بازی دور میز ادامه می یابد، با انجام یک فعالیت در هر نوبت توسط بازیکنان. بازیکنان نمی توانند در نوبتشان هیچ فعالیتی را انجام ندهند و حتما باید یکی از فعالیت های بالا را در هر نوبت انجام دهند.

به محض اینکه بازیکنی هیچ مجسمه ی اعضای خانواده و یا اوباش برای بازی نداشته باشد، از وضعیت تجارت خانواده ها کنار گذاشته می شود، حتی اگر کارت اتحاد برای بازی و یا شغل هایی برای انجام داشته باشد.

وقتی همه ی بازیکنان تمام مجسمه های اعضای خانواده و اوباش هایشان تمام شد، وضعیت تجارت خانواده نیز به پایان می رسد.

. بازی کردن با اوباش :

اینان نیروهای کار برای خانواده هستند. این بی رحم ها جلوی تجارت ها را به منظور بدست آوردن پول، کالاهای غیر قانونی و سودهای دیگر برای خانواده شان تلکه می کنند.

نکته : هر بازیکن در طول هر Act فقط ۲ مجسمه ی اوباش در اختیار دارد و فقط در بازی ۲ نفره هر بازیکن قادر به داشتن ۳ مجسمه اوباش است.

برای انجام این فعالیت، بازیکن یک مجسمه اوباش (پایه ی مربعی شکل) را گرفته و از آن برای تلکه کردن جلوی یک تجارت استفاده می کند.

تلکه کردن جلوی یک تجارت : برای این منظور مجسمه ی اوباش را در مکان مربعی شکل هر تجارتی که در صفحه بازی است و می خواهید آنرا تلکه کنید قرار دهید. بازیکن سریعاً از تمام توانایی هایی که در قسمت پایینی کاشی تجارت است استفاده می کند.

هر مجسمه اوباش می تواند یک تجارت که از قبل توسط مجسمه ی اوباش دیگری اشغال نشده باشد را تلکه کند.

جولانگاه های تحت کنترل : هرگاه بازیکنی جلوی یک تجارت در جولانگاهی که تحت کنترل بازیکن دیگری است را تلکه می کند، بازیکن کنترل کننده هم از توانایی های مشابه نیز استفاده می برد. فقط ترتیب استفاده از توانایی ها را بازیکن در حال بازی معین می کند که چه کسی اول از آن توانایی بهره ببرد.

نکته : بازیکنان به هر دلیلی نمی توانند هیچ پولی را خرد کنند، چه بین دستشان و چمدانشان یا بین دسته ی پول های عمومی.

. بازی کردن با اعضای خانواده :

اعضای خانواده یک دارایی با ارزش برای آنها تلقی می شوند. آنان با نفوذ و تلکه کردن جولانگاه های مجاور به خود، پول ها و منابع ارزشمندی را در اختیار خانواده ها قرار می دهند.

برای این کار، بازیکن یکی از مجسمه های اعضای خانواده را برداشته (مجسمه هایی که در آن Act میتوانند حضور یابند) و برای تلکه کردن پشت همه ی تجارت هایی که در ۲ یا ۳ جولانگاه مجاورش است، استفاده می کند.

همه اعضای خانواده به یک روش مشابه کار می کنند. هیچ تفاوتی بین Don، Consigliere و Heir نمی باشد.

نکته : هر بازیکن بازی را با یکی از اعضای خانواده که Don می باشد و ۲ اوباش شروع می کند. در Act II و Act IV دو مجسمه دیگر بترتیب وارد بازی می شوند.

تلكه كردن پشت يك تجارت : براي اين منظور، يكي از مجسمه هاي اعضاي خانواده را در هر مكان دايره اي شكل كوچك در صفحه بازي قرار دهيد. بازيكن سريعا از توانايي هايي كه در قسمت بالايي كاشي هاي تجارت كه در ۲ يا ۳ جولا نگاه مجاور به مكاني كه عضو خانواده در آن قرار داده شده، استفاده مي كند.

جولا نگاه هاي تحت كنترل : بازيكني كه كنترل جولا نگاهی را بدست دارد، هيچ تاثيري روي حريفش وقتي مي خواهند پشت تجارت هاي آن جولا نگاه را تلكه كنند، ندارد. بازيكن كنترل كننده تنها زماني سود مي برد كه جلوي يك تجارت در جولا نگاهی كه تحت كنترل اوست، مورد تلكه قرار بگيرد.

پارك مركزي : اين مكان يك مورد خاص در بازي است، در واقع يك جولا نگاه محسوب نمي شود و توسط هيچ يك از بازيكنان نيز كنترل نمي شود. تجارت داخل آن (چمدان) فقط بعنوان پشت يك تجارت توسط اعضاي خانواده ي بازيكنان مورد تلكه قرار مي گيرد.

. انجام دادن يك شغل :

انجام شغل هاي كثيف براي Don Corleone روش قدرتمندي است كه خانواده ها تنها از آن پول بدست نمي آورند، بلكه سعي در سبقت گرفتن از يكديگر دارند.

بازيكنان در نوبتشان، بجاي بازي كردن با يك مجسمه، مي توانند انجام دادن يك كارت شغل را انتخاب كنند. اين كارت شغل مي تواند يكي از كارت هاي دستشان باشد و يا يكي از كارت هايي كه بصورت رو به بالا در مكان شغل هاي عمومي در لبه ي سمت راست صفحه بازي قرار دارد.

هر شغلي براي كامل شدن به يكسري كارت هاي كالاهاي غيرقانوني احتياج دارد كه در قسمت بالايي سمت چپ هر كارت شغل، به آنها اشاره شده است. بازيكن بايد تعداد و نوع كارت هاي كالاهاي غيرقانوني كه روي كارت شغل (كه مي خواهد انجامش دهد) آمده را از دستش باطل کرده و آنها را در دسته ي كالاهاي غيرقانوني قرار دهد.

مواد مخدر : كارت كالاي غير قانوني مواد مخدر (كه فقط از طريق كاشي هاي قرمز تجارت وارد بازي مي شوند) داراي خصوصيات خاصي هستند. براي انجام دادن يك شغل مي توان از آنها جايزين كارت هاي كالاهاي غير قانوني تفنگ، مشروبات الكلي و پول خوني استفاده كرد.

بعد از باطل كردن كارت هاي كالاهاي غير قانوني مورد نياز، بازيكن توانايي كه روي كارت شغل نوشته شده را اجرا کرده و پولی كه در قسمت پايين كارت شغل آمده را نيز جمع مي كند. نکته مهم اين است كه بازيكن بايد دقيقاً همان پولی كه در كارت شغل آمده را بردارد و نمي تواند به هيچ عنوان آن را خرد كند.

بعد از انجام كار، بازيكن كارت شغل انجام داده شده را در چمدانش قرار مي دهد و در انتهاي بازي بعنوان امتياز براي بازيكن تلقی مي شود. وقتي مكان كارت شغل هاي عمومي خالي مي شود، تا Act بعدي مكان آنها پر نمي كنيم.

مجسمه های کشته شده: بعضی شغل ها به شما اجازه می دهند که یک مجسمه را بکشید. وقتی یک مجسمه کشته شد، از مکانش برداشته می شود و به رودخانه Hudson انداخته می شود. این مجسمه تا انتهای آن Act به هر دلیلی بازی نخواهد کرد (تا وضعیت تنفس).

. بازی کردن با یک متحد :

هر خانواده به یک متحد خارجی برای حفاظت از منافعش و گسترش نفوذ خود در سراسر شهر نیازمند است. از آنجایی که وفاداری آن ها به قدرت رشوه شما بستگی دارد، کمکشان نیز بسیار ارزشمند است. بازیکنان تنها در وضعیت رشوه خواری می توانند کارت های اتحاد را به دستشان اضافه کنند که آن نیز در انتهای هر Act می باشد.

بازیکنان به هنگام نوبتشان در وضعیت تجارت خانواده ها، تنها از کارت اتحادی که در دستشان است، می توانند استفاده کنند.

بازیکن، کارت اتحادی که در دستش است را بصورت رو به بالا در مقابل خود قرار می دهد که نشان دهد این کارت در آن راند، بازی شده است. سپس از توانایی آن می تواند بهره ببرد.

بازیکنان، کارت های اتحاد بازی شده شان را از دست نمی دهند و باید در وضعیت باج و خراج به Don به دستشان برگردانند. هر کارت اتحاد تنها یکبار در هر Act بازی می شود.

نکته: به یاد داشته باشید اگر بازیکنی مجسمه ای در ذخیره شخصی خود نداشته باشد نمی تواند 'بازی کردن با یک متحد' یا 'انجام دادن یک شغل' را بازی کند.

مجسمه های خنثی: بعضی از کارت های اتحاد به بازیکنان اجازه می کنترل موقتی روی یک مجسمه خنثی را می دهند که می توانند آنرا روی صفحه بازی قرار داده و یا اگر از قبل روی صفحه بازی موجود بوده، آنرا حرکت دهند. شهردار، رئیس اتحادیه و رئیس پلیس. وقتی که این ها برای یک بازیکن وارد بازی می شوند، عملکردشان همانند اعضای خانواده آن بازیکن می شود. به محض تمام شدن نوبت بازیکن، مجسمه ها دیگر به کسی تعلق ندارند و به عنوان یک مهره خنثی در صفحه بازی هستند.

- مکان شهردار: در مکان اعضای خانواده می تواند قرار بگیرد.

- مکان رئیس اتحادیه: در مکان اوپاش می تواند قرار بگیرد.

- مکان رئیس پلیس: در هیچ یک از مکان های معمولی قرار نمی گیرد، بلکه در عوض در داخل نواحی جولانگاه

انتخابی قرار می گیرد.

تمام شدن کارت ها :

- اگر دسته ی کارت های کالاهای غیرقانونی تمام شد، دیگر هیچ کارتی از آن گرفته نمی شود.

- اگر یکی از دسته کارت های پول تمام شد، بازیکنان بجای برداشتن کارت پول از آن دسته، از دسته کارت

پول با ارزش یک سطح پایین تر که مورد دسترس باشد، برداشت می کند.

- اگر دسته کارت های شغل تمام شد، دسته کارت های باطل شده شغل را بر زده و یک دسته ی جدید ایجاد

می کنیم. اگر دسته کارت های باطل شده شغل هم موجود نبود، هیچ کارت شغلی گرفته نمی شود.

۳. وضعیت جنگ جولانگاه ها :

آنهایی که جولانگاه ها را در کنترل دارند، شهر را نیز کنترل می کنند. جنگ جولانگاه ها توسط اعضای خانواده ها در سراسر شهر انجام می شود که مشخص کند چه کسی هریک از نواحی را کنترل می کند. وقتی که وضعیت تجارت خانواده ها تمام می شود، بازیکنان باید حالت های صفحه را برای مشخص کردن نتیجه جنگ جولانگاه ها در هریک از نواحی آنالیز کنند.

از جولانگاه ۱ (Wall Street) شروع می شود و با جولانگاه های ۲، ۳ و ... ادامه می یابد. بازیکنان نفوذ هر خانواده در جولانگاه ها را مقایسه می کنند. هر مجسمه در یک جولانگاه و یا یکی از مکان های مجاور به آن جولانگاه، دارای یک نفوذ به آن جولانگاه محسوب می شود. سپس مجموع نفوذ همه ی مجسمه های یک خانواده که در یک جولانگاه یا مجاور به آن جولانگاه هستند (برای مشخص کردن اینکه چه کسی بالاترین نفوذ در آن جولانگاه را دارد) را حساب می کنیم.

اگر شرایط مساوی شد، هیچ کس کنترل آن جولانگاه را نمی گیرد. اگر یک خانواده مجموع نفوذش در یک جولانگاه بالاتر از بقیه شد، کنترل آن جولانگاه را بوسیله ی قرار دادن نشانگر کنترل خود در مکان کنترل آن جولانگاه، می گیرد. اگر جولانگاه از قبل دارای نشانگر کنترل بود، بازیکن جدید نشانگر کنترلش را روی نشانگر کنترل قبلی قرار می دهد (حتی اگر هر دو نشانگر کنترل متعلق به یک بازیکن باشد).

جنگ جولانگاه ها بصورت بالا در همه ی جولانگاه ها بترتیب شماره ادامه پیدا می کند. بخاطر داشته باشید مجسمه هایی که در مکان اعضای خانواده مجاور به چند جولانگاه هستند، در یک زمان، بطور مستقل به چند جولانگاه نفوذ خواهند داشت.

اگر بازیکنی نشانگر کنترلش تمام شود، وقتی کنترل یک جولانگاه جدید را می گیرد، می تواند یکی از نشانگرهای کنترلش که از قبل در صفحه بازی قرار داده است را به دلخواه خود بردارد و آنرا در مکان کنترل جولانگاهی که جدیداً بدست گرفته است، قرار دهد.

مجسمه های خنثی: شهردار، رئیس اتحادیه و رئیس پلیس بعنوان مجسمه های خنثی در طول جنگ جولانگاه ها عمل می کنند. هرکدام از آنها همانند بقیه ی مجسمه ها دارای یک نفوذ هستند. اگر این مهره های خنثی دارای بیشترین نفوذ یا شرایط برابر با بازیکنی در یک جولانگاه باشند، در این صورت هیچ کس کنترل آن جولانگاه را بدست نمی گیرد.

کنترل جولانگاه ها: تنها بالاترین نشانگر کنترل در هر جولانگاه، مشخص می کند چه کسی در حال حاضر کنترل آن جولانگاه را بدست دارد. نشانگرهای پایین تر نیز در انتهای بازی برای امتیاز گیری بازیکنان اهمیت خواهند داشت.

وقتی یک بازیکن جولانگاهی را کنترل می کند، تجارت های داخل آن مجبور به پرداخت باج و خراج به آن بازیکن هستند. اگر بازیکن حریف از مجسمه ی اوباش و یا توانایی یک کارتی برای تلکه کردن جلوی یکی از تجارت های داخل آن جولانگاه استفاده کند، بازیکن کنترل کننده نیز از توانایی هایی که در جلوی آن تجارت آمده، سود می برد. فقط ترتیب استفاده از توانایی ها را بازیکن در حال بازی مشخص می کند.

نکته: فقط جلوی یک تجارت این امتیاز را برای بازیکن کنترل کننده جولانگاه دارد و پشت یک تجارت این امتیاز را برای بازیکن کنترل کننده آن جولانگاه ندارد.

۴. وضعیت رشوه خواری :

گرفتن متحدان به خانواده شما کمک می کند تا بازی را به نفع خودتان تغییر دهید. اگرچه گرفتن کمکشان مستلزم رشوه و هزینه ی سنگین است و بازیکنان باید تصمیم بگیرند چه مقدار پول برای گرفتن کمکشان مایل به پرداخت هستند.

در این وضعیت، بازیکنان می توانند پول از چمدانهایشان برای اضافه کردن کارت های اتحاد (که بصورت رو به بالا در لبه ی پایین صفحه بازی هستند) به دستشان، پیشنهاد دهند. بازیکنی که بیشترین مبلغ پیشنهادی را ارائه دهد، بعنوان نفر اول یکی از کارت های اتحاد را برمی دارد و سپس بترتیب بازیکنان دیگر که پول کمتری پیشنهاد داده بودند، کارت اتحاد برمی دارند. از آنجایی که تعداد کارت های اتحاد موجود، از تعداد بازیکنان یکی کمتر است، بازیکنی که کمترین پیشنهاد را بدهد هیچ کارتی بر نمی دارد (البته پولش هم سوخت نمی شود).

هر بازیکن چمدانش را باز کرده و بصورت مخفیانه، مبلغ پیشنهادی خود را دور از دید دیگر بازیکنان روی در چمدان قرار می دهد. بازیکنان از هر مقدار پول با هر ارزشی که داخل چمدانشان است، می توانند استفاده کنند. بازیکنی هم ممکن است هیچ پولی روی در چمدان قرار ندهد و فقط تظاهر به انجام آن داشته باشد.

وقتی همه ی بازیکنان پول های پیشنهادی شان را آماده کردند، بصورت همزمان در چمدان را باز کرده و مبلغ پیشنهادی را به یکدیگر نشان می دهند. بازیکنی که بیشترین مبلغ را پیشنهاد داده است، کارت های پول پیشنهادی اش را باطل کرده و به دسته ی کارت های پول عمومی برمی گرداند و یکی از کارت های اتحاد در صفحه بازی را به دلخواه خود برمی دارد و به کارت های دستش اضافه می کند. سپس بازیکنی که بعنوان نفر دوم در مبلغ پیشنهادی شناخته شده، همانند نفر اول عمل می کند. بازیکن آخر هیچ کارت اتحادی برای برداشتن ندارد، لذا کارت پول پیشنهادی اش را به داخل چمدانش برمی گرداند.

اگر شرایط مساوی بین ۲ بازیکن بوجود آمد، امتیاز برداشتن کارت اتحاد با بازیکنی است که در ترتیب بازی، جلوتر بوده است (ترتیب بازی با بازیکن دارای توکن اسب آغاز و بصورت ساعتگرد ادامه می یابد).

نکته : اگر بازیکنی پیشنهاد پولی نداده باشد، نمی تواند به هیچ عنوان کارت اتحادی بردارد. حتی اگر بازیکنان دیگر ترتیب نوبتشان پایین تر از بازیکنی باشد که هیچ مبلغی برای پیشنهاد نداده است.

بازیکنان از کارت های اتحادشان، در وضعیت تجارت خانواده ها در Act های بعدی می توانند استفاده کنند. همانطور که گرفتن متحدان یک حرکت هوشمندانه محسوب می شود، در وضعیت باج و خراج به Don می تواند بر علیه حدود دستتان باشد، وقتی که مجبور به باطل کردن یک سری از کارت ها شوید.

۵. وضعیت باج و خراج به Don :

در پایان هر Act، همه ی خانواده ها باید به Don Corleone باج و خراج پرداخت کنند. بازیکنان این کار را با باطل کردن کارت های اضافی که در دستشان است و قادر نبودند آنها را در چمدانشان نگهداری کنند، انجام می دهند.

ابتدا بازیکنان کارت های اتحادی که در طول آن Act (در وضعیت تجارت خانواده ها) بازی کردند را به دستشان برمی گردانند. در مسیر Act، حدود دست بازیکنان را در هر Act نشان داده است. بازیکنان در وضعیت باج و خراج به Don، باید تعدادی از کارت های دستشان را به انتخاب خودشان باطل کرده تا تعداد کارت های دستشان به اندازه حدود دست در آن Act برسد.

کارت های پول و کالاهای غیر قانونی بترتیب به دسته های عمومی خود برمی گردند. کارت های شغل بصورت رو به بالا به دسته ی کارت های باطل شده شغل می روند و هر کارت اتحاد باطل شده نیز از بازی خارج می شود. وقتی که تعداد کارت های دست هر بازیکن برابر یا کمتر از حدود دست در آن Act شد، آن Act پایان می یابد. اگر پایان Act IV بود، کلاً بازی خاتمه می یابد و بازیکنان برای پیدا شدن فرد پیروز، امتیازاتشان را محاسبه می کنند. در غیر این صورت قبل از رفتن به Act بعدی، بازیکنان وارد وضعیت تنفس می شوند.

وضعیت تنفس:

بعد از پایان هر Act و قبل از شروع Act بعدی، بازیکنان باید یکسری وظایف را انجام دهند.

۱. برداشتن همه ی مجسمه ها از روی صفحه بازی، چه آنهایی که در جولانگاه ها هستند و چه آنهایی که در رودخانه Hudson کشته شده اند. اعضای خانواده ها و اویاش ها به محل ذخیره بازیکنان و مجسمه های خنثی نیز به کنار صفحه بازی می روند.

۲. مجسمه Don Corleone را نیز به Act بعدی در مسیر Act هدایت می کنیم.

۳. اگر بازیکنان در حال رفتن به Act II باشند، می توانند یکی از مجسمه هایشان (Consigliere) را وارد جریان بازی کنند و به محل ذخیره شان اضافه کنند. اگر در حال رفتن به Act IV باشند می توانند دیگر مجسمه خود (Heir) را نیز به محل ذخیره شان آورده و در بازی مورد استفاده قرار بدهند.

۴. هر مکان شغل خالی شده در سمت راست لبه ی صفحه بازی را با کارت جدید از دسته ی کارت های شغل پر می کنیم (کارت های موجود قبلی را حذف نمی کنیم). توجه داشته باشید تعداد کارت های شغل عمومی به تعداد بازیکنان در بازی بستگی دارند.

۵. هر کارت اتحاد که ممکن است در لبه ی پایین صفحه بازی باقی مانده باشد را از بازی حذف کرده و ۶ کارت اتحاد که شماره شان با Act بعدی یکی است را بر زده و براساس تعداد بازیکنان، در مکان کارت های اتحاد رو به بالا قرار می دهیم. در Act IV این قسمت و وضعیت رشوه خواری را نداریم. بعد از انجام این مراحل، Act جدید را با باز کردن یک تجارت جدید آغاز می کنیم و

پایان بازی:

زمانی که Act IV تمام می شود، بازی پایان می یابد و زمان آن رسیده که مشخص شود کدام خانواده بیشترین اندوخته را دارد.

تنها در وضعیت باج و خراج به Don در Act IV، بازیکنان مجاز به نگه داشتن فقط ۲ کارت در دستشان هستند که اگر آن ۲ کارت، کارت پول بود، می توانند به چمدانشان اضافه کنند.

بازیکنان سپس چمدان هایشان را باز کرده و همه ی کارت هایشان را بیرون می آورند. کارت های پول را از کارت های شغل جدا کرده و سپس امتیازشان را محاسبه می کنند.

امتیازات پایان بازی :

• برای هر جولانگه، بازیکنی که دارای بیشترین نشانگر کنترل در آن است، ۵ \$ می گیرد. در شرایط مساوی بین ۲ بازیکن، ۵ \$ به بازیکنی که نشانگر کنترلش بالاتر از همه است، می رسد.

• برای کارت های شغل نیز، ابتدا بازیکنان کارت های شغل را از چمدان شان درآورده و در دسته های هم رنگ مرتب می کنند. بازیکنی که دارای بیشترین کارت شغل از یک رنگ باشد، ۵ \$ می گیرد. در شرایط مساوی (مثلاً ۲ بازیکن هر دو به یک تعداد کارت شغل هم رنگ دارند)، هر ۲ بازیکن ۵ \$ دریافت می کنند.

در نهایت پول هایتان را جمع زده و بازیکنی که از همه بیشتر پول دارد، برنده بازی است.

ترجمه و تنظیم: بابک بنایی

«میز و بازی»