

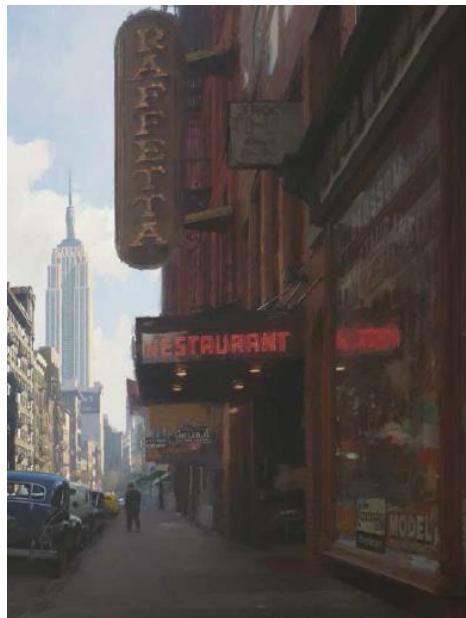
دفترچه قوانین بازی رومیزی

God Father: Corleone's Empire

پدر خوانده: امپراتوری کورلئون

مترجم: نیما مسقدی

Nima.Masghadi@Yahoo.com



اجزای بازی



۱ عدد دفترچه قوانین بازی



۱ عدد صفحه‌ی بازی



۱۸ عدد کارت متحدین (در ۳ اکت متفاوت)



۳۲ عدد کارت کالاهای غیرقانونی (اسلحه، پول خون، مشروبات الکلی، مواد مخدر)



۱۲۰ عدد کارت پول (با ارزش ۱، ۲، ۳ و ۵)



۱۲ عدد تایل تجارت



۴۴ عدد کارت ماموریت



۱ عدد توکن سر اسب



۱ عدد توکن ماشین پلیس



۴۵ عدد نشانگر کنترل (در ۵ رنگ)



۵ عدد چمدان فلزی



دون ویتو کورلئون

رئیس پلیس

شهردار

رئیس اتحادیه



DON MARZULLO
(DON)

SALVO MARZULLO
(CONSIGLIERE)

ROSARIO MARZULLO
(HEIR)

3 THUGS

خانदान Marzullo



EOLUCCA MATARAZZO
(DON)

JAMES SPIDER O'REILLEY
(CONSIGLIERE)

TANINO MATARAZZO
(HEIR)

3 THUGS

خانदान Matarazzo



خاندان Vitale



خاندان Caccamo



خاندان Pizzino

شامل یک عدد رئیس خانواده (DON)، یک عدد مشاور (CONSIGLIERE)، یک عدد جانشین (HEIR) و ۳ عدد آدم کش (THUGS) برای هر خاندان

خلاصه‌ی بازی

"جناب کورلئون، باعث افتخار بنده ست و بسیار سپاس گذارم که بنده رو در روز ازدواج دخترتون به منزلتون دعوت کردید" – لوکا براسی

در بازی پدر خوانده: امپراتوری کورلئون، ۲ تا ۵ بازیکن، هدایت خاندان‌های مختلفی که در دهه ۱۹۵۰ بر سر قدرت در شهر نیویورک رقابت می‌کردند را بر عهده می‌گیرند. بازیکنان افراد خانواده و آدم‌کش‌های خود را برای انجام تجارت‌های مختلف به سراسر شهر می‌فرستند تا پول، کالاهای غیرقانونی و منافع‌های دیگری را کسب کنند. از این منافع می‌توان برای انجام مأموریت‌های مختلفی که کورلئون در نظر دارد استفاده کرد و یا با رشوه متحدین را خرید تا پول بیشتر و توانایی‌های خاصی نصیب شما شود. نبرد بر سر نواحی، کنترل این نواحی را به خاندان‌ها خواهد داد که باعث می‌شود در طول بازی منافع‌های بیشتری نصیب آن‌ها شود.

در پایان، پیروزی خاندان شما از طریق میزان پولی که کسب کرده‌اید مشخص خواهد شد. هرچند پولی که در دست شما باشد، اغلب باید به عنوان باج به کورلئون داده شود و تاثیری در پیروزی شما ندارد. شما باید به دنبال روش‌هایی برای پول شویی باشید تا پول‌هایتان را داخل چمدان قرار دهید، جایی که تا پایان بازی امن خواهند بود. همچنین در پایان بازی بر اساس کنترل مناطق و یا انجام بیشترین مأموریت از هر رنگ، پول‌های اضافی به شما داده خواهد شد. خاندانی که در پایان بازی بیشترین پول را داشته باشد، بر نیویورک حکمرانی خواهد کرد!



دون ویتو کورلئون



چیدمان بازی

جهت آماده‌سازی بازی مراحل ذیل را انجام دهید:

۱. صفحه‌ی بازی را در وسط میز قرار دهید.
۲. فیگور کورلئون را در فضای اکت ۱ (ACT 1) از اکت شمار قرار دهید.
۳. توکن ماشین پلیس را در اولین فضای فاز شمار قرار دهید.
۴. انواع مختلف کارت‌های پول و کالاهای غیرقانونی را بر اساس نوع دسته بندی کنید و چند دسته کارت ایجاد کنید و آن‌ها را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.
۵. تایل‌های تجارت را بر بزنید و دو دسته‌ی تایل‌های آبی رنگ و قرمز رنگ ایجاد کنید و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید.
- ۵-الف در بازی ۴ نفره، یک کارت تجارت آبی رنگ بردارید و به رو در فضای خالی تجارت منطقه ۱ (Wall Street) قرار دهید.

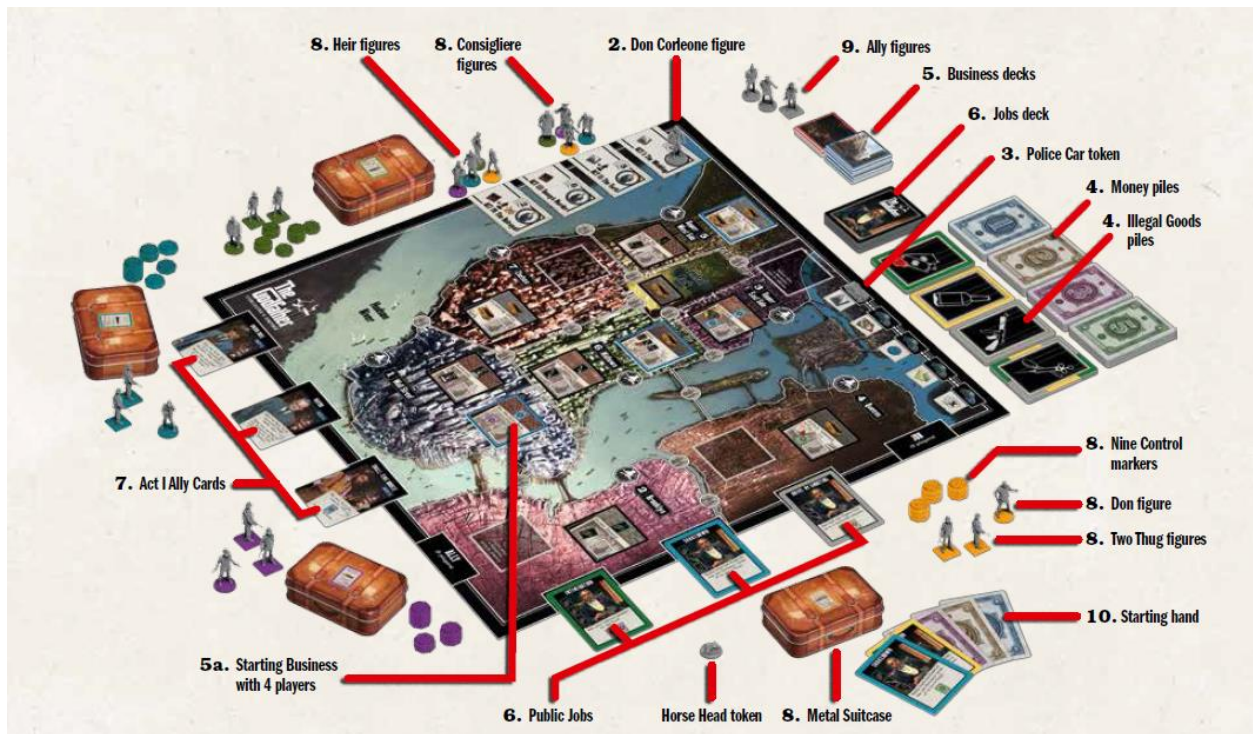
در بازی ۵ نفره، ۳ کارت تجارت آبی رنگ بردارید و به رو در فضای تجارت خالی مناطق ۱، ۲ و ۳ (Wall Street، Brooklyn و Upper East Side) قرار دهید.

۶- کارت‌های ماموریت را بر بزنید و به پشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. بر اساس تعداد بازیکنان، تعداد مشخصی کارت ماموریت در فضاهای موجود در سمت راست صفحه قرار دهید:

۲ نفره - ۲ کارت ماموریت

۳ یا ۴ نفره - ۳ کارت ماموریت

۵ نفره - ۶ کارت ماموریت



۷- شش عدد کارت متحدین اکت ۱ (ACT 1) را بردارید و بر بزنید. سپس بر اساس تعداد بازیکنان، تعداد مشخصی از آن‌ها را در پایین صفحه‌ی بازی قرار دهید (بقیه را به جعبه بازی برگردانید)

۲ نفره - ۱ کارت متحد

۳ نفره - ۲ کارت متحد

۴ نفره - ۳ کارت متحد

۵ نفره - ۴ کارت متحد

۸- هر بازیکن یک خاندان انتخاب کرده و تمام کامپوننت‌های مربوط به آن را دریافت می‌کند:

- ۱ عدد چمدان فلزی
- ۹ عدد نشانگر کنترل
- ۲ عدد فیگور آدم کش (یا ۳ عدد در بازی ۲ نفره)
- ۳ عدد فیگور اعضای خانواده. هر بازیکن فقط فیگور رئیس خانواده خود را نگاه می‌دارد و دو فیگور دیگر را در کنار اکت شمار صفحه قرار می‌دهد: مشاور در کنار اکت ۲ و جانشین در کنار اکت ۴.

۹-۳ فیگور متحدین را در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید (شهردار، رئیس اتحادیه و رئیس پلیس)، و هر فیگور بلا استفاده دیگر را به جعبه بازگردانید.

۱۰- هر بازیکن کارتهای ذیل را دریافت کرده و آنها را از بقیه بازیکنان مخفی نگاه می‌دارد:

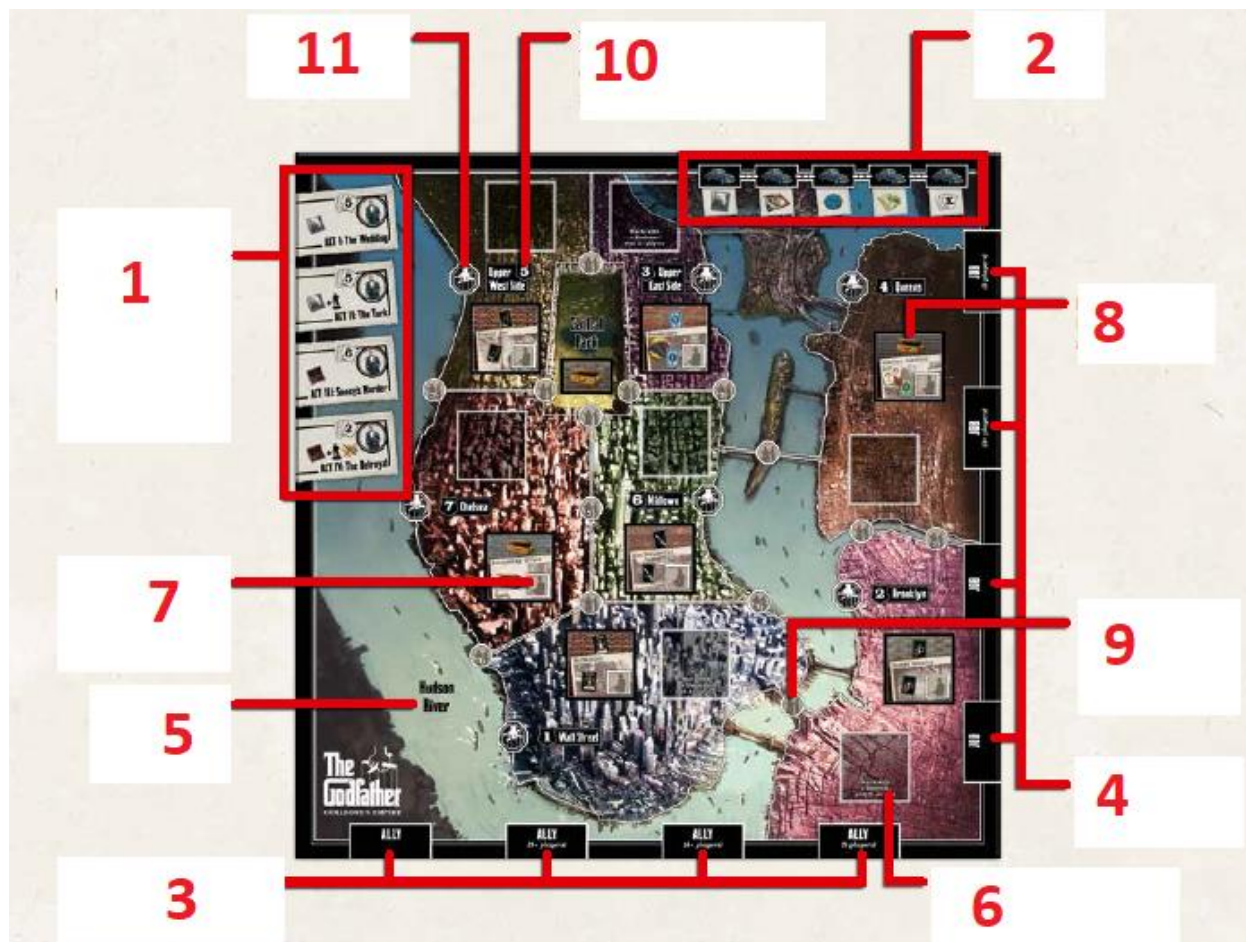
- ۱ عدد کارت پول با ارزش ۱
- ۱ عدد کارت پول با ارزش ۲
- ۱ عدد کارت پول با ارزش ۳
- ۲ کارت ماموریت تصادفی

توکن **سراسب** را به بازیکنی که به تازگی فیلم پدر خوانده را دیده بدهید (و یا به صورت تصادفی آن را به یکی از بازیکنان بدهید). این بازیکن نفر اول بازی خواهد بود. حالا شما آماده‌ی شروع بازی هستید.



صفحه‌ی بازی

بازی پدر خوانده: امپراتوری کورلئون، در یک صفحه که نیویورک را در دهه ۱۹۵۰ نشان می‌دهد بازی می‌شود، که حاوی نواحی و تجارت‌های مختلف است. انواع ویژگی‌های صفحه‌ی بازی عبارتند از:



۱- شمارشگر اکت : راندهای بازی و خصوصیات آن‌ها را مشخص می‌کند (حداکثر تعداد کارت‌های داخل دست هر بازیکن در انتهای راند، رنگ کارت تجارت اضافه شده به بازی در ابتدای راند، دریافت اعضای خانواده یا خیر، دارا بودن فاز رشوه یا خیر).

۲- شمارشگر فاز: فازهای هر اکت را نشان می‌دهد.

۳- فضای کارت متحدین: بازیکنان می‌توانند به متحدینی که در این مکان قرار می‌گیرند رشوه بدهند تا آن‌ها را به خاندان خود جذب کنند.

۴- فضای ماموریت‌های عمومی: ماموریت‌های قرار داده شده در این مکان را تمام بازیکنان می‌توانند انجام دهند.

۵- رودخانه Hudson: فیگورهای کشته شده تا شروع اکت بعدی در این مکان قرار می‌گیرند.

۶- فضای تجارت خالی: در طول چیدمان بازی و یا در شروع هر اکت ممکن است با یک تایل تجارت پر شوند.

۷- فضای قرارگیری آدم‌کش: فضاهای مربع شکل توسط آدم‌کش‌ها قابل اشغال هستند (و یا رئیس اتحادیه)، تا به این وسیله در آن تجارت وارد معامله شد.

۸- تجارت: مهیا کننده منابع و قابلیت برای خاندان‌هاست

۹- فضای قرارگیری افراد خاندان: فضاهای دایره شکل محل قرارگیری اعضای خاندان است (یا شهردار)، تا به این وسیله از تجارت‌های مختلف پشتیبانی کنند.

۱۰- ناحیه: شهر به ۷ ناحیه تقسیم شده است، که هر کدام دارای یک تجارت در شروع بازی است و یک فضای خالی تجارت هم داراست که ممکن است یک تجارت در آن قرار بگیرد.

۱۱- فضای کنترل: از این ناحیه برای نشان دادن کنترل یک بازیکن بر آن ناحیه استفاده میشود.

نواحی هم جوار

نواحی قرارگیری اعضای خاندان همیشه هم جوار با ۲ یا ۳ ناحیه‌ی مختلف است. شناسایی تمامی نواحی مجاور هر کدام از این فضاها مهم است، زیرا مشخص می‌کند شما می‌توانید از کدام تجارت‌ها پشتیبانی کنید (در ادامه توضیح داده خواهد شد)، و عضو خاندان شما در جریان نبرد نواحی بر کدام نواحی تاثیر گذار خواهد بود (در ادامه توضیح داده خواهد شد). مثال‌های کناره‌ی صفحه نشان می‌دهند که هر فضای قرارگیری اعضای خاندان با کدام نواحی هم جوار است.

نکته مهم: فیگورهای موجود در فضاهای اعضای خاندان که مجاور یک ناحیه هستند، در آن ناحیه در نظر گرفته می‌شوند (انگار که در آن ناحیه قرار گرفته‌اند)



مثال ۱: فیگور عضو خاندان Marzullo هم جوار با Chelsea، Midtown و Central Park است.



مثال ۲: فیگور عضو خاندان Pizzino همجوار با Queens و Midtown است.



اکت‌های بازی

بازی پدرخوانده: امپراتوی کورلئون، در ۴ راند یا اکت که کل فیلم را پوشش می‌دهد بازی می‌شود. از فیگور کورلئون برای مشخص کردن اکت فعلی بازی و خصوصیات آن استفاده می‌شود.

هر اکت به ۵ فاز تقسیم می‌شود. از ماشین پلیسی که بر روی شمارشگر فاز قرار دارد برای مشخص کردن فاز فعلی استفاده می‌شود و بعد از تمام شدن هر فاز باید حرکت داده شود.

فازهای هر اکت عبارتند از:



باز کردن تجارت جدید: اضافه کردن یک تایل تجارت به صفحه‌ی بازی.



تجارت خاندان: بازیکنان از فیگورهای خود و متحدین برای انجام معاملات در تجارت‌ها یا انجام ماموریت‌ها

استفاده می‌کنند.



نبرد نواحی: کنترل هر ناحیه بر اساس مقایسه تاثیر خاندان‌ها در آن ناحیه مشخص می‌شود.



رشوه دادن: بازیکنان با استفاده از پول‌های داخل چمدان خود در مزایده برای جذب متحدین جدید شرکت

می‌کنند.



باج دادن به کورلئون: بازیکنان باید کارت‌های اضافی دستشان

را بسوزانند تا به مقدار مشخص شده در اکت فعلی برسد.

حال بباید هر کدام از فازها را با جزئیات بررسی کنیم.



فاز باز کردن تجارت جدید

‘حالا ما سندیکا و قمارخونه رو توی چنگمون داریم، و داشتن اون ها بهترین اتفاق ممکنه. اما مواد مخدر چیزیه که متعلق به آینده ست و اگر ما بخشی از اون نباشیم، ریسکش به قیمت همه چیزمون تموم میشه.’ – تام هاگن

همینطور که بازی پیش می‌رود، تجارت‌های جدیدی به صفحه‌ی بازی اضافه می‌شود، و انتخاب‌های بیشتری به بازیکنان می‌دهد، همچنین ارزش استراتژیک نواحی را تغییر می‌دهد.

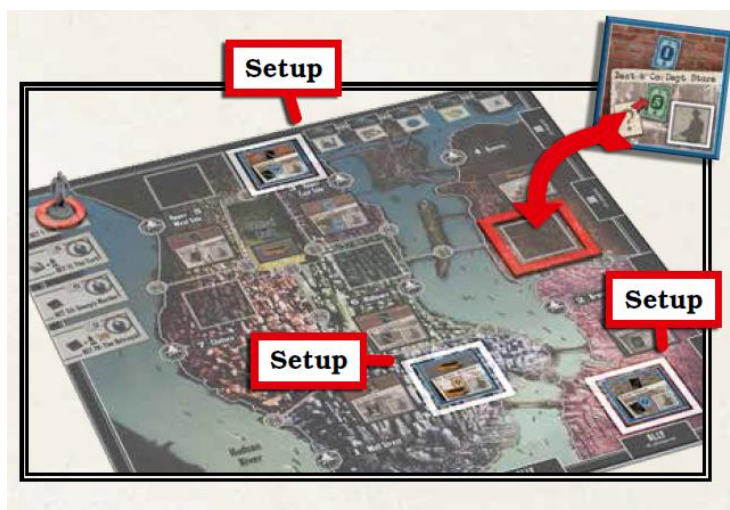
در شروع هر اکت، و حتی اکت ۱، بالاترین تایل تجارت را از رزرو بردارید و به رو در فضای خالی کوچکترین ناحیه ممکن قرار دهید. رنگ کارت تجارتی که باید اضافه شود بستگی به اکت فعلی دارد، همانطور که در اکت شمار نوشته شده است:

در اکت ۱ و ۲ تایل آبی رنگ اضافه خواهد شد.

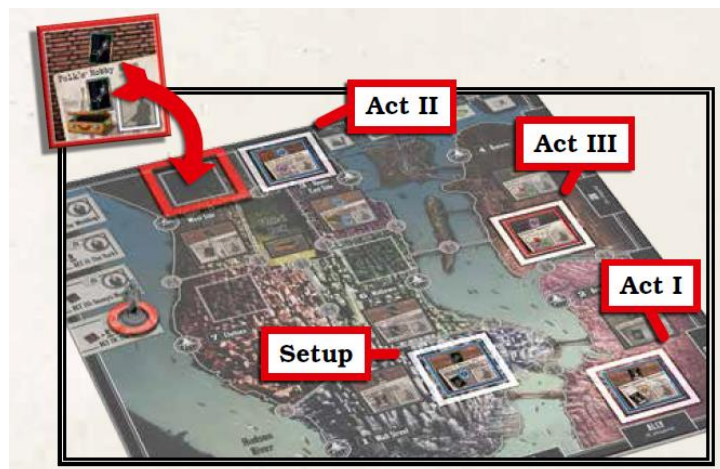
در اکت ۳ و ۴ تایل قرمز رنگ اضافه خواهد شد.

نکته مهم: تجارت‌های قرمز رنگ قدرتمندتر از تجارت‌های آبی هستند، همچنین برخی از آن‌ها به بازیکنان امکان به دست آوردن کالاهای غیرقانونی جدیدی را خواهند داد: مواد مخدر.

مثال ۱: در اکت ۱ از بازی ۵ نفره، یک تایل تصادفی آبی رنگ به ناحیه ۴ (Queens)، اضافه خواهد شد زیرا نواحی ۱ و ۲ و ۳ در طول چیدمان بازی پر شده‌اند.



مثال ۲: در اکت ۴ از یک بازی ۴ نفره، یک تایل قرمز رنگ تجارت به شکل تصادفی در ناحیه ۵ (Upper West Side) قرار خواهد گرفت زیرا ناحیه ۱ در طول چیدمان بازی پر شده است و نواحی ۲ و ۳ و ۴ در اکت ۳ دارای تایل تجارت شده‌اند.



فاز تجارت خاندان

‘امروز دیگه من تمام تجارت خانواده رو می‌چرخونم، پس به من نگو که بیگناهی، کارلو. به کاری که کردی پایبند باش.’ – مایکل کورلئون

این فاز بخش اصلی بازی را تشکیل می‌دهد، و در آن بازیکنان آدم‌کش‌ها و اعضای خانواده خود را برای انجام تجارت می‌فرستند تا عملیات پول‌سازی که از طریق کالاهای غیرقانونی، کارهای کثیف و پول‌شویی انجام می‌دهند را تقویت کنند.

این فاز در چند نوبت برگزار می‌شود و با شروع از بازیکن اول (بازیکنی که توکن سر اسب را دارد) به شکل ساعت‌گرد می‌چرخد. هر بازیکن در نوبت خود می‌تواند فقط یک اکشن انجام دهد و سپس نوبت بازیکن سمت چپ او خواهد شد.

اکشن‌های قابل انجام برای هر بازیکن عبارتند از:

بازی کردن یک آدم‌کش: استفاده از یک فیگور آدم‌کش برای انجام معامله در یک تجارت.

بازی کردن یک عضو خانواده: استفاده از یک فیگور عضو خانواده برای پشتیبانی از تمام تجارت‌های مناطق مجاور.

انجام یک ماموریت: بازی کردن کالاهای غیر قانونی از دست بازیکن برای انجام یک ماموریت، که می‌تواند از ماموریت‌های دست بازیکن یا ماموریت‌های عمومی باشد.

بازی کردن یک متحد: بازی کردن یک کارت متحد از دست بازیکن برای منتفع شدن از قابلیت آن متحد.

بازی دور میز ادامه پیدا می‌کند، و هر بازیکن یک اکشن انجام می‌دهد، سپس نوبت بازیکن سمت چپ او می‌شود. بازیکنان نمی‌توانند نوبت خود را پاس دهند.

زمانی که یک بازیکن دیگر هیچ فیگور عضو خانواده یا آدم کشی برای بازی نداشته باشد(تمام آنها را استفاده کرده باشد)، دیگر در آن فاز تجارت خاندان اکشنی انجام نخواهد داد. حتی اگر او همچنان متحدی برای بازی کردن داشته باشد یا بتواند ماموریتی را تمام کند، نمی تواند این کار را انجام دهد، چون دیگر فیگوری در دسترس ندارد، پس نوبت او رد خواهد شد.

پایان فاز : زمانی که تمام بازیکنان همه ی فیگورهای خودشان را بازی کردند، این فاز به اتمام خواهد رسید.



بیباید نگاهی جزئی تر به هر کدام از اکشن های قابل انجام بی اندازیم:

بازی کردن یک آدم کش

‘آهای مایکی، فردا چند نفر رو جمع کن، به اپارتمان لوکا برو، اطراف اونجا منتظر باش تا پیداش بشه ...’ - سانی کورلئون

هر خاندانی چند آدم کش در استخدام خود دارد. این نیروهای بی رحم، در تجارت های مختلف وارد می شوند تا پول، کالا های غیرقانونی و سایر منافع را برای آن خاندان به دست آورند.

نکته مهم: هر بازیکن در هر اکت تنها ۲ آدم کش در اختیار دارد. فقط در بازی دو نفره است که هر بازیکن ۳ آدم کش در اختیار دارد.

زمانی که بازیکنی آدم کش خود را وارد بازی می کند، فیگور آن (که دارای پایه ی مربع شکل است) را از رزرو خودش برمی دارد و از آن برای وارد شدن در یکی از تجارت ها استفاده می کند.



James Spider O'Reilley
Matarasso Family - Consigliere

Tanino Matarasso
Matarasso Family - Heir

وارد شدن در یک تجارت

برای وارد شدن در هر تجارتی که روی صفحه است، فیگور آدم کش خود را در فضای خالی آن تجارت قرار دهید. بازیکن بلافاصله تمام قابلیت‌های لیست شده در قسمت پایین آن تایل تجارت را کسب خواهد کرد. این قابلیت‌ها در آینده توضیح داده خواهند شد. آدم کش تنها می‌تواند وارد یک تجارت شود، که نباید از قبل آدم کشی در آن تجارت قرار گرفته باشد.



مثال: خاندان Marzullo یکی از فیگورهای آدم کش خود را در تجارت Penn Central Railroad قرار می‌دهد و دو کارت بالایی از دسته کارت‌های ماموریت را برمی‌دارد و یکی را نگه می‌دارد، همچنین او یک کارت ۲ دلاری دریافت می‌کند، و این دو کارت را دست خود قرار می‌دهد.

ناحیه‌ی تحت کنترل: هر زمان که بازیکنی با آدم کش خود وارد یک تجارت شود که آن تجارت در ناحیه‌ی کنترل شده توسط بازیکن دیگری باشد (یعنی آن بازیکن در فاز نبرد نواحی قبلی کنترل آن منطقه را به دست آورده باشد) - که در آینده توضیح داده خواهد شد، بازیکن کنترل کننده منطقه هم از همان قابلیت بهره‌مند خواهد شد. بازیکن فعلی تصمیم می‌گیرد که چه کسی در ابتدا از آن قابلیت بهره‌مند شود.

داد و ستد ممنوع

بازیکنان به هیچ وجه نمی‌توانند بین دست خود یا بین چمدان‌های خود یا با بانک بازی داد و ستد کنند. مثلاً شما نمی‌توانید ۵ عدد کارت ۱ دلاری از دست خودتان به بانک بدهید و ۱ عدد کارت ۵ دلاری بردارید.

بازی کردن یک عضو خاندان

‘موارد با اهمیت برای خاندان من چیه؟’ - ویتو کورلئون

اعضای خاندان زیرک‌ترین و با اهمیت‌ترین دارایی یک خاندان هستند. این افراد با نفوذ می‌توانند از تمامی تجارت‌های نواحی خود پشتیبانی کنند، و از این طریق منافع زیادی کسب کنند.

زمانی که یک عضو خاندان را بازی می‌کنید، یکی از فیگورهای عضو خاندان خود را (که دارای پایه دایره‌ای شکل هستند) از رزرو خود بردارید و از آن برای حمایت از تمامی تجارت‌های دو یا سه ناحیه‌ی مجاور استفاده کنید. تمامی اعضای خاندان به شکل یکسانی عمل می‌کنند و تفاوتی ندارد که رئیس، مشاور یا جانشین باشد.

نکته مهم: هر بازیکن بازی را فقط با یک عضو خاندان شروع می‌کند: رئیس خاندان. مشاور در آغاز اکت ۲ و جانشین در آغاز اکت ۴ به بازیکنان داده خواهد شد.



حمایت از تجارت‌ها

عضو خاندان را در یکی از فضاهای خالی اعضای خاندان در صفحه‌ی بازی قرار دهید. بازیکن فوراً از تمام قابلیت‌های لیست شده در قسمت بالایی تایل‌های تجارت ۲ یا ۳ ناحیه مجاور با عضو خاندان بهره‌مند خواهد شد. این قابلیت‌ها در آینده توضیح داده خواهند شد. بازیکن تصمیم می‌گیرد که با چه ترتیبی از قابلیت‌ها بهره‌مند شود.

بازی ۲ نفره: ۶ عدد از فضاهای اعضای خاندان با علامت +3 نشانه‌گذاری شده‌اند. این بدان معنی است که در بازی ۲ نفره نمی‌توان از این فضاها استفاده کرد.



مثال: خاندان Pizzino فیگور رئیس خاندان خود را در فضای مجاور با Chelsea، Midtown و Wall Street قرار داده است، و از تمام ۴ تجارت موجود در این نواحی پشتیبانی می‌کند. او می‌تواند یکی از کارت‌های پول خود را در چمدانش قرار دهد، دو کارت ماموریت بردارد و یکی را نگه دارد، یک کارت اسلحه و یک کارت پول خون بردارد و به دستش اضافه کند.

ناحیه‌ی تحت کنترل: بازیکنی که کنترل یک ناحیه را در اختیار دارد تأثیری بر حمایت از تجارت‌ها در آن ناحیه نخواهد داشت و فقط زمانی که آدم‌کشی در آن ناحیه وارد معامله شود از منفعت آن بهره‌مند خواهد شد.

Central Park

Central Park یک مورد خاص در بازی است. این مکان یک ناحیه نیست، و هیچ بازیکنی نمی‌تواند آن را کنترل کند. تجارت موجود در آن فقط قابل پشتیبانی است و فقط با فیگور عضو خاندان قابل فعال شدن است (قابلیت قرار دادن کارت در چمدان)

انجام یک ماموریت

‘گوش بده، ماشین رو برمی‌داری، اون رو میرسونی و وقتی کارش تموم شد با خودت برمی‌گردونی، فهمیدی؟’ - **سانی کورلئون**

انجام دادن کارهای کثیف برای کورلئون، یکی از راه‌های قدرتمندی است که توسط آن خاندان‌ها می‌توانند نه تنها پول کسب کنند، بلکه سعی کنند یکدیگر را از دور خارج کنند. دون کورلئون، به کسانی که بیشترین خدمت را به او بکنند، توجه ویژه‌ای دارد.

بازیکنان می‌توانند در نوبتشان، به جای بازی کردن یک فیگور، یک کارت ماموریت را کامل کنند. این ماموریت می‌تواند از ماموریت‌های شخصی آن‌ها که در دستشان است باشد و یا یکی از کارت‌های ماموریت عمومی باشد که در کنار صفحه‌ی بازی قرار دارد.

هر ماموریت در قسمت بالا و سمت چپ خود کالاهای غیرقانونی‌ای را نشان می‌دهد که برای کامل کردن آن لازم است. بازیکن باید از دست خودش به همان تعداد از هر نوع کالای غیرقانونی به بانک بازی بدهد.

مواد مخدر

کارت‌های مواد مخدر (که تنها توسط برخی از تجارت‌های قرمز رنگ وارد بازی می‌شوند) به عنوان کالاهای غیرقانونی همه‌کاره استفاده می‌شوند. در زمان کامل کردن یک ماموریت، می‌توان از این کالا به جای اسلحه، مشروبات الکلی یا پول خون استفاده کرد.



بعد از اینکه بازیکن کالاهای غیرقانونی مورد نیاز ماموریت را به بانک بازی داد، از قابلیت ذکر شده بر روی کارت ماموریت بهره‌مند می‌شود و پول ذکر شده بر روی کارت ماموریت را دریافت می‌کند. بازیکن پول را از بانک بازی دریافت می‌کند و دقیقاً باید پول دریافتی از نظر مقدار و تعداد و نوع مشابه با موارد ذکر شده روی کارت ماموریت باشد. این پول‌ها وارد دست بازیکن می‌شود. (به عنوان مثال، اگر بر روی کارت ۲ عدد کارت پول با مقدار ۲ ذکر شده، شما نمی‌توانید یک کارت پول ۱ و یک کارت پول ۳ بردارید). قابلیت ذکر شده بر روی کارت ماموریت را می‌توان قبل یا بعد از برداشتن پول‌ها انجام داد، که خود بازیکن ترتیب آن را انتخاب خواهد کرد.

هنگامی که کار تمام شد، بازیکن کارت ماموریت انجام شده را، چه درون دستش باشد و یا از کارت‌های ماموریت عمومی باشد، برمی‌دارد و در چمدان خودش قرار می‌دهد تا بخشی از ماموریت‌های انجام شده آن بازیکن لحاظ شود. کارت‌های ماموریت موجود در چمدان بازیکن‌ها در طول بازی تاثیری ندارند اما در انتهای بازی، امتیازات اضافی به بازیکنانی که از هر رنگ ماموریت بیشترین کارت را داشته باشند خواهند داد (رنگ زرد، سبز و خاکستری). بخش امتیازات اضافی پایان بازی را ملاحظه کنید.

اگر بازیکنی یکی از کارت‌های ماموریت عمومی را انجام دهد، به جای آن کارت ماموریت، کارت جدیدی جایگزین نخواهد شد. هنگامی که کارت‌های ماموریت عمومی تمام شوند، تا آغاز اکت بعدی جایگزین نخواهند شد، پس بعد از آن بازیکنان فقط می‌توانند ماموریت‌های دستشان را کامل کنند.

نکته مهم: دقت داشته باشید که اگر بازیکنی فیگوری در اختیار نداشته باشد و تمام فیگورهایش را استفاده کرده باشد، نمی‌تواند هیچ اکشنی انجام دهد، حتی انجام ماموریت.

فیگورهای کشته شده

برخی از ماموریت‌ها یا متحدین به شما اجازه‌ی کشتن یک فیگور را می‌دهند. زمانی که یک فیگور کشته می‌شود، از آن مکان حذف شده و در Hudson River (رودخانه هادسون) قرار می‌گیرد. این فیگور در ادامه‌ی آن اکت از بازی بیرون خواهد ماند و تا فاز ورود نمی‌تواند به هر دلیلی وارد بازی شود.

مثال: ماموریت "shake down" در بین ماموریت‌های عمومی بوده است. بازیکن در نوبت خودش، یک پول خون، یک اسلحه و یک مشروب الکلی از دستش به بانک می‌پردازد تا ماموریت را کامل کند. او یک کارت با ارزش ۵ از بانک می‌گیرد و در دستش قرار می‌دهد. و حالا می‌تواند در هر کدام از تجارت‌های موجود در صفحه وارد معامله شود (اگر آن تجارت در یک ناحیه کنترل شده باشد، بازیکن کنترل کننده هم از قابلیت آن بهره‌مند خواهد شد). سر انجام، بازیکن کارت ماموریت را در چمدانش قرار می‌دهد و فضای خالی مانده ماموریت عمومی را به حال خود رها می‌کند.



بازی کردن یک متحد

‘من وکیل خاندان کورلئون هستم. این مردها کارآگاهان خصوصی‌ای هستند که برای محافظت از ویتو کورلئون استخدام شدند. اون‌ها مجوز حمل اسلحه دارن. اگر مداخله کنید،

صبح فردا باید در مقابل قاضی حاضر بشید و مدرکتون رو نشون بدید.‘ - **تام هاگن**



هر خاندانی برای محافظت از داشته‌ها و علاقه‌مندی‌هایش و گسترش نفوذش در تمام شهر، باید متحدینی در خارج از خاندان داشته باشد. هرچند اتحاد آن‌ها بستگی به میزان رشوه شما دارد، اما کمک آن‌ها بسیار باارزش است.

بازیکنان تنها در فاز رشوه دادن در قسمت‌های پایانی هر اکت می‌توانند کارت متحد به دست خود اضافه کنند. در فاز تجارت خاندان، بازیکنان می‌توانند به عنوان اکشن خود کارت متحد را از دست خود بازی کنند.

کارت متحد بازی شده به رو در مقابل بازیکن قرار می‌گیرد، تا مشخص شود که در این راند بازیکن آن را استفاده کرده است. بازیکنان کارت متحد خود را از دست نخواهند داد، و در شروع فاز باج دهی به کورلئون به دست آن‌ها باز خواهد گشت. اما، هر کارت متحد را فقط یکبار می‌توان در هر اکت بازی کرد.

سپس بازیکن از قابلیت آن متحد استفاده خواهد کرد، و اکشن‌های خاص و / یا کارت‌هایی که در کارت گفته شده را انجام می‌دهد یا دریافت می‌کند.

نکته مهم: به خاطر داشته باشید که اگر بازیکنی تمام فیگورهای خودش را بازی کرده باشد نمی‌تواند هیچ اکشنی انجام دهد، حتی بازی کردن یک کارت متحد.



مثال: بازیکن در نوبت خودش کارت Family Accountant را از دستش بازی کرده و به رو در مقابل خودش قرار می‌دهد. حال او می‌تواند بلافاصله دو عدد از کارت‌های پول دستش را در چمدانش قرار دهد.

فیگورهای بی طرف

برخی از کارت‌های متحدین کنترل موقتی بر روی برخی از فیگورهای بی طرف را به بازیکن می‌دهند که بازیکن می‌تواند از آن فیگور استفاده کند و آن را در صفحه‌ی بازی قرار دهد و یا اگر از قبل در صفحه قرار دارد، آن را حرکت دهد: شهردار، رئیس اتحادیه و رئیس پلیس. زمانی که این کار انجام شود، مثل این است که آن فیگور متعلق به آن خاندان است. هرچند، به محض اینکه نوبت آن بازیکن تمام شود، فیگور دیگر متعلق به هیچ کس نیست و در نبرد نواحی، به عنوان یک نیروی مستقل در صفحه عمل می‌کند.



چون ممکن است کارت‌های متفاوتی از این نوع متحدین در اکت ۱، ۲ و ۳ وجود داشته باشد، ممکن است در یک فاز تجارت خاندان، بازیکنان متفاوتی کنترل آن‌ها را به دست بگیرند.

شهردار

فیگور شهردار را می‌توان در یکی از فضاهای اعضای خاندان صفحه قرار داد.



رئیس اتحادیه

فیگور رئیس اتحادیه را می‌توان در یکی از فضاهای آدم‌کش‌ها در صفحه قرار داد.



رئیس پلیس

فیگور رئیس پلیس در هیچ کدام از فضاهای معمول بازی قرار نخواهد گرفت، بلکه در درون یک ناحیه قرار می‌گیرد.



تمام شدن کارت‌ها

اگر کارت‌های کالای غیرقانونی یک کالا تمام شد، هیچ کارتی از آن نوع نمی‌توان برداشت. اگر یکی از دسته کارت‌های پول با ارزش مشخص تمام شد، بازیکنان می‌توانند به جای آن کارت، از اولین دسته کارت با ارزش پایین‌تر پول دریافت کنند. اگر کارت‌های ماموریت تمام شد، کارت‌های ماموریت بازی شده را بر بزنید تا یک دسته جدید بسازید. اگر هیچ کارت ماموریتی بازی نشده بود، هیچ کارت ماموریتی نمی‌توان برداشت.

فاز نبرد نواحی

‘بعضی از خاندان‌ها هنوز برای یه نبرد تمام عیار آماده نشدن!’ – تام هاگن

کسانی که کنترل نواحی را در اختیار دارند، کنترل شهر را در دست دارند. نبرد بر سر نواحی که توسط نیروهای خاندان‌ها در سرتاسر شهر در جریان است، مشخص می‌کند که چه کسی کنترل هر ناحیه را بر عهده دارد، و از قدرت و باج‌گیری در آن ناحیه سود می‌برد. زمانی که فاز تجارت خاندان به پایان رسید، بازیکنان باید وضعیت کنونی صفحه را بررسی کنند تا مشخص شود نتیجه‌ی نبرد بر سر نواحی چیست و چه کسی کنترل نواحی را به دست گرفته است.

با شروع از ناحیه‌ی ۱ (Wall Street)، و به ترتیب نواحی ۲ و ۳ و ...، بازیکنان میزان نفوذ هر خاندان در آن ناحیه را می‌شمارند. هر فیگور موجود در ناحیه، و یا یکی از فضاهای عضو خاندان مجاور با آن ناحیه، به عنوان ۱ واحد نفوذ در آن ناحیه در نظر گرفته می‌شود. بازیکنان مجموع نفوذ خود را اندازه‌گیری می‌کنند تا مشخص شود چه خاندانی بر نفوذتر است. اگر میزان نفوذ دو یا چند خاندان برابر باشد، هیچ کس کنترل ناحیه را به دست نمی‌گیرد. اگر یکی از خاندان‌ها بر نفوذتر از بقیه باشد، کنترل ناحیه را به دست می‌گیرد و یکی از نشانگرهای کنترل خود را در آن قرار می‌دهد. اگر از قبل یک نشانگر کنترل در آن ناحیه باشد، بازیکن نشانگر خود را روی آن قرار می‌دهد (حتی اگر قبلی هم متعلق به خود آن بازیکن باشد).

نبرد نواحی را به ترتیب در تمامی نواحی انجام دهید. به یاد داشته باشید که فیگورهای اعضای خاندان در مجاورت چندین ناحیه قرار دارند و بر چند ناحیه نفوذ خود را اعمال خواهند کرد.

اگر بازیکنی دیگر نشانگر کنترل ناحیه نداشته باشد، زمانی که کنترل ناحیه‌ای را به دست می‌گیرد می‌تواند یکی از نشانگرهای خود را که اکنون در صفحه‌ی بازی قرار دارد بردارد و در بالای دسته نشانگرهای کنترل ناحیه‌ای که تازه به دست آورده قرار دهد.

فیگورهای مستقل – شهردار، رئیس اتحادیه و رئیس پلیس، در نبرد نواحی به عنوان یک نیروی مستقل عمل می‌کنند. هر کدام از آنها مثل سایر فیگورها دارای ۱ واحد نفوذ است. اگر این فیگورهای مستقل دارای بیشترین نفوذ در یک ناحیه باشند و یا میزان نفوذ آن‌ها با بازیکنان دیگر در یک ناحیه برابر باشد، هیچ کس کنترل آن ناحیه را در دست نمی‌گیرد.



مثال: بیابید نبرد نواحی در دو ناحیه‌ی مجاور در شکل بالا را بررسی کنیم:

ناحیه ۶ – Midtown: خاندان Pizzino (سبزرنگ)، دارای ۳ نفوذ است که حاصل وجود دو عضو خاندان و یک آدم‌کش است، خاندان Matarazzo (آبی رنگ) دارای ۲ نفوذ است که حاصل دو عضو خاندان اوست، و نیروی مستقل (خاکستری) دارای ۱ نفوذ به خاطر وجود شهردار است. پس این ناحیه برای خاندان سبز رنگ خواهد بود و نشانگر خود را در آن قرار خواهند داد.

ناحیه ۷ – Chelsea: خاندان Matarazzo (آبی رنگ) دارای ۲ نفوذ به خاطر وجود یک عضو خاندان و یک آدم‌کش است، خاندان Pizzino (سبز رنگ) و Marzullo (زرد رنگ) هر کدام دارای ۱ نفوذ هستند که از طریق عضو خاندان شکل گرفته است. اما، نیروی مستقل (خاکستری رنگ) هم دارای ۲ نفوذ به خاطر وجود فیگور شهردار و رئیس پلیس است. پس چون یک تساوی شکل گرفته، هیچ کس کنترل ناحیه را در دست نمی‌گیرد (هرچند نشانگرهای کنترلی که از قبل در آن بوده باقی می‌ماند).

کنترل کردن نواحی

تنها بالاترین نشانگر کنترلی که در یک ناحیه قرار گرفته مشخص می‌کند که کدام خاندان در حال حاضر آن ناحیه را تحت کنترل دارد. نشانگرهای دیگری که در زیر آن نشانگر کنترل قرار گرفته‌اند تنها در پایان بازی و برای مشخص شدن احاطه‌ی خاندان‌ها به حساب می‌آید (که در آینده توضیح داده خواهد شد).

زمانی که یک بازیکن ناحیه‌ای را در کنترل داشته باشد، تجارت‌های داخل آن ناحیه باید به او باج بدهند. اگر بازیکن دیگری از یک آدم‌کش یا قابلیت یک کارت برای انجام معامله در آن ناحیه استفاده کند، بازیکن کنترل کننده ناحیه هم از همان قابلیت که توسط تجارت مد نظر مشخص شده است بهره‌مند می‌شود (فقط بخش Business Front).



فاز رشوه دادن

‘حتی پلیس‌هایی که در گذشته برای قمار و بقیه کارها بهمون کمک کردن، وقتی پای مواد مخدر وسط باشه پا پس میکشن’ – ویتو کورلئون

دارا بودن پشتیبانی متحدین به شما کمک می‌کند که بازی بر وفق مراد شما ادامه پیدا کند. هرچند، سرویس گرفتن از آن‌ها ممکن است نیاز به رشوه‌های سنگینی داشته باشد، و بازیکنان باید تصمیم بگیرند برای به خدمت گرفتن آن‌ها چه مقدار می‌خواهند هزینه کنند.

در این فاز، بازیکنان می‌توانند با استفاده از پول‌های داخل چمدان خود یک مزایده برگزار کنند تا یکی از کارت‌های متحدین موجود در قسمت پایینی صفحه‌ی بازی را تصاحب کنند و به دست خود اضافه کنند.

بازیکنی که بیشترین پول را در مزایده قرار داده باشد، اولین کارت را انتخاب می‌کند و سپس نفرات بعدی به ترتیب پولی که در مزایده قرار داده‌اند کارت انتخاب می‌کنند. چون همیشه یک کارت متحد کمتر نسبت به تعداد بازیکنان وجود دارد، بازیکنی که کمترین پول را پیشنهاد داده باشد، هیچ کارتی نصیبش نخواهد شد (اما پولش را هم خرج نمی‌کند و به چمدانش باز می‌گرداند).

تمام بازیکنان چمدان‌های خود را باز می‌کنند و به صورت مخفیانه مقدار پولی که می‌خواهند در مزایده استفاده کنند را انتخاب کرده و در قسمت درب چمدان قرار می‌دهند، و آن را به صورت عمودی نگه می‌دارند، تا بازیکنان دیگر نتوانند آن را مشاهده کنند. بازیکنان می‌توانند هر چه قدر پول و با هر مبلغی استفاده کنند، تا جایی که در چمدان آن‌ها پول وجود داشته باشد می‌توانند تمام آن را هم خرج کنند. حتی بازیکن می‌تواند هیچ پولی در درب چمدانش قرار ندهد.

زمانی که تمام بازیکنان مبلغ رشوه‌ی خود را در درب چمدان‌ها قرار دادند، به صورت همزمان درب را باز می‌کنند و رشوه‌های خود را آشکار می‌کنند. بازیکنی که بیشترین پول را پیشنهاد داده، رشوه‌ی خود را به بانک بازی می‌پردازد، و یکی از کارت‌های متحدین را در دست خود قرار می‌دهد. سپس نفر بعدی که بیشترین پول را پیشنهاد داده همین کار را تکرار می‌کند و به همین ترتیب ادامه پیدا می‌کند. بازیکن آخر هیچ کارت متحدی را در دسترس ندارد، پس پول خود را به چمدانش باز می‌گرداند. اگر تساوی بین بازیکنان برقرار بود، بازیکنی که در نوبت بازی جلوتر است (با شروع از نفر دارنده سر اسب به شکل ساعت گرد) برنده آن تساوی است.

نکته مهم: اگر بازیکنی هیچ پولی در مزایده نگذاشته باشد، نمی‌تواند هیچ کارت متحدی انتخاب کند، حتی اگر بازیکنان دیگری که در نوبت حرکت از او عقب‌تر هستند هم هیچ پولی در مزایده نگذاشته باشند و از این لحاظ تساوی بین آنها برقرار باشد.

در حالی که دارا بودن پشتیبانی متحدین یک ابزار قدرتمند است، آن‌ها جزو محدودیت کارت‌های موجود در دست شما حساب خواهند شد و در فاز باج‌دادن به کورلئون ممکن است مجبورتان کند کارت‌های اضافی خود را به بانک بازی باز گردانید.

در آخرین اکت بازی، هیچ فاز رشوه‌ای وجود ندارد زیرا دیگر زمانی برای استفاده از آنها وجود ندارد.

فاز باج‌دادن به کورلئون

‘تو اظهار دوستی نمی‌کنی. حتی من رو پدرخوانده صدا نمی‌کنی. در عوض، در روز عروسی دخترم به خون‌هی من می‌ای، و از من می‌خوای که برای پول، آدم بکشم’ – ویتو کورلئون

در پایان هر اکت، تمامی خانواده‌ها باید به کورلئون باج بدهند، تا مجبور شوند تمام منابعی که نتوانستند با امنیت در چمدانشان پنهان کنند را از دست بدهند.

در ابتدا، بازیکنان تمامی کارت‌های متحدینی که در مقابل خودشان در این اکت بازی کرده‌اند را به دستشان بازمی‌گردانند (همچنین تمامی کارت‌های متحدینی که در فاز رشوه‌دادن کسب کرده‌اند).





در شمارش گر اکت مشخص شده است که در هر اکت تعداد مجاز کارت دست شما چند عدد است.

بازیکنان در طول هر اکت می‌توانند هر تعداد کارت که بخواهند در دست خود داشته باشند، اما در فاز باج‌دادن به کورلئون، تمام بازیکنان باید تعداد کارت دست خود را به تعداد محدودیت آن اکت تقلیل دهند. بازیکنان تصمیم می‌گیرند که کدام کارت‌ها را می‌خواهند به بانک بازی بازگردانند. پول و کالاهای غیرقانونی به دسته کارت‌های خود بازمی‌گردند و کارت‌های ماموریت در یک دسته به رو در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند. هر کارت متحدی که بازیکنان از دست خود بیرون بی‌اندازند از بازی خارج می‌شود.

زمانی که تعداد کارت‌های تمام بازیکنان برابر یا کمتر از مقدار محدودیت آن اکت شد، اکت تمام می‌شود. اگر در پایان اکت ۴ باشیم، بازی تمام است و بازیکنان باید امتیازات اضافی پایان بازی خود را بگیرند تا برنده مشخص شود. در غیر این صورت، بازیکنان وارد فاز ورود به اکت می‌شوند و بعد اکت بعدی شروع می‌شود.

فاز ورود به اکت

زمانی که یکی از اکت‌ها تمام شد و قبل از شروع اکت بعد، بازیکنان باید چند کار انجام دهند:

- تمامی فیگورهای موجود در صفحه‌ی بازی را از صفحه خارج کنند، هم فیگورهای موجود در نواحی و هر فیگوری که کشته شده و جسد آن در Hudson River قرار گرفته است. اعضای خاندان و آدم‌کش‌ها به بازیکنانشان بازمی‌گردند و فیگورهای مستقل به کنار صفحه‌ی بازی می‌روند.
 - فیگور کورلئون را به اکت بعدی در اکت شمار ببرند.
 - ارگ بازیکنان وارد اکت ۲ می‌شوند، باید فیگور مشاور خاندان را به فیگورهای خود اضافه کنند. اگر وارد اکت ۴ می‌شوند، فیگور جانشین خاندان را به فیگورهای خود اضافه کنند.
 - تمامی فضاها را ماموریت سمت راست صفحه‌ی بازی را بررسی کنند و کارت‌های ماموریت جدیدی از دسته کارت‌های ماموریت در این مکان قرار دهند (کارت‌هایی که از قبل باقی‌مانده را حذف نکنید). مطمئن شوید که به تعداد ماموریت‌های عمومی بر اساس تعداد بازیکن‌های موجود در بازی توجه کنید.
 - هر کارت متحدی که در قسمت پایین صفحه‌ی بازی باقی‌مانده را حذف کنند. سپس، تمامی ۶ کارت متحد آن اکت را بر بزنند و به تعداد مشخص شده بر اساس تعداد بازیکن، در مکان‌های متحدین کارت جدید به رو قرار دهند. زمانی که وارد اکت نهایی می‌شوید نیازی به انجام این کار نیست، چون فاز رشوه‌دانی در این اکت وجود ندارد.
- با انجام این کارها، اکت جدید با باز کردن تجارت‌های جدید و ... آغاز می‌شود.





پایان بازی

‘کای، روش پدر من منسوخ شده – دیگه تموم شد. حتی خودشم این رو میدونه’ – مایکل کورلئون

زمانی که اکت ۴ تمام شد، بازی تمام است و زمان این است که ببینیم کدام خاندان توانسته بیشترین پول را کسب کند. در فاز باج‌دادن به کورلئون در اکت ۴، بازیکنان فقط می‌توانند دو عدد از کارت‌های خود را نگه دارند. برخلاف راندهای قبلی، حالا بازیکنان می‌توانند ۲ کارت باقی‌مانده در دستشان را در چندان قرار دهند، البته اگر آن کارت‌ها پول باشند. هر نوع کارت دیگری باید از دست بازیکنان خارج شود.

سپس بازیکنان چمدان‌هایشان را باز می‌کنند و تمام کارت‌ها را بیرون می‌آورند. کارت‌های پول از کارت‌های ماموریت جدا می‌شوند و سپس پاداش بازیکنان محاسبه می‌شود.

پاداش پایان بازی

با وجود اینکه پول کسب شده توسط بازیکنان در طول بازی نقشی کلیدی در پیروزی دارد، چند پاداش بسیار مهم در پایان بازی وجود دارد:

پاداش حکمرانی در نواحی

بازیکنان به ازای هر منطقه که بیشترین نشانگر کنترل را در آن داشته باشند، پولی به ارزش ۵ دریافت می‌کنند. اگر در یک منطقه تساوی وجود داشته باشد، پاداش به بازیکنی داده می‌شود که در حال حاضر نشانگر کنترل او بالاتر از بقیه بازیکنانی باشد که با او مساوی هستند.

پاداش ماموریت‌ها

بازیکنان کارت‌های ماموریت انجام شده خود که در چمدانشان قرار دارد را بر اساس رنگ دسته بندی می‌کنند و تعداد آن‌ها را با هم مقایسه می‌کنند. به ازای هر رنگ ماموریت (زرد، آبی، سبز و خاکستری)، بازیکنی که بیشترین ماموریت از آن رنگ را انجام داده باشد، پولی به ارزش ۵ دریافت می‌کند. اگر تساوی وجود داشت، تمام بازیکنانی که در بیشترین کارت از آن نوع مساوی هستند این پاداش را دریافت می‌کنند.

زمانی که تمام پاداش‌ها به بازیکنان داده شد، بازیکنان پول‌های خود را مقایسه می‌کنند. خاندانی که بیشترین پول را داشته باشد، بر شهر نیویورک حکمرانی خواهد کرد!

اگر پول بازیکنان با هم برابر بود، بازیکنی که بیشترین پاداش را برای کنترل نواحی به دست آورده برنده است.



Hired Muscle
The Union Boss

Hollywood Producer
Small-Time Bookie



Police Evidence Manager

Police Chief

Tax Advisor

Mayor



آیکون‌های بازی

آیکون‌هایی که بر روی تجارت‌ها و برخی از کارت‌های متحدین قرار دارد توانایی‌هایی را مشخص می‌کنند که آن بازیکن می‌تواند از آن استفاده کند. اگر یک آیکون چند بار تکرار شده باشد، یعنی بازیکن می‌تواند به همان تعداد از آن قابلیت استفاده کند. معنای آیکون‌ها عبارت است از:

یک کارت پول از دستتان انتخاب کنید، آن را به بازیکنان دیگر نشان دهید، و آن را در چمدان خودتان قرار دهید.



دو کارت بالایی دسته کارت‌های ماموریت را بردارید و یکی را نگه داشته و دیگری را بسوزانید.



یکی از کارت‌های دستتان را بسوزانید و یک پول با ارزش ۵ دریافت کنید و وارد دستتان کنید.



دو عدد از کارت‌های دستتان را بسوزانید و یک پول با ارزش ۵ دریافت کنید و وارد دستتان کنید.



سه عدد از کارت‌های دستتان را بسوزانید و یک پول با ارزش ۳ و یک پول با ارزش ۵ دریافت کنید.



یکی از کارت‌های دستتان را بسوزانید و یک کالای غیر قانونی (مشروب الکلی، اسلحه یا پول خون) دریافت کنید.



کارت پولی با ارزش مشخص شده در کارت را از بانک بازی بردارید و در دست خودتان قرار دهید. به یاد داشته باشید که خوردن پول یا تعویض پول با بانک مجاز نیست. شما باید دقیقاً کارت پولی که مشخص شده را دریافت کنید، بدون اینکه از دستتان چیزی با بانک تعویض کنید.



کارت کالای غیرقانونی مشخص شده را از بانک بازی دریافت کنید و در دستتان قرار دهید.



توکن سر اسب را دریافت کنید و در مقابل خودتان قرار دهید. از حالا به بعد شما بازیکن شروع کننده خواهید بود.



خلاصه قوانین بازی

چیدمان بازی

- کارت‌های ماموریت و متحدین را بر اساس تعداد بازیکنان قرار دهید.
- تجارت‌های شروع را در بازی ۴ و ۵ نفره در جایگاه‌ها قرار دهید.
- هر بازیکن فیگور رئیس خاندان، ۲ آدمکش (در بازی ۲ نفره ۳ عدد)، نشانگرهای کنترل، چمدان و کارت‌های پول با ارزش ۱ و ۲ و ۳ و دو عدد کارت ماموریت دریافت می‌کند.

فازهای هر اکت

• باز کردن تجارت‌های جدید

تایل‌های تجارت را در فضاهای خالی تجارت از ناحیه‌ای با کوچکترین عدد به ترتیب قرار دهید.

• تجارت خاندان

هر بازیکن یک اکشن انجام می‌دهد، به صورت ساعت گرد، تا زمانی که تمام فیگورها وارد بازی شود.

- بازی کردن یک آدم‌کش: یک فیگور آدم‌کش را در یکی از تجارت‌های قرار دهید تا وارد معامله شود (بازیکنی که آن منطقه در کنترل اوست هم از این منفعت بهره‌مند خواهد شد).
- بازی کردن یک عضو خاندان: یک فیگور عضو خاندان را در صفحه‌ی بازی قرار دهید تا از تمامی تجارت‌های موجود در نواحی مجاور پشتیبانی کند.

- **انجام ماموریت:** کالاهای غیرقانونی مورد نیاز برای انجام ماموریت را از دست خود بسوزانید. منافع مشخص شده در ماموریت را دریافت کنید و در چندان خود قرار دهید.

- **بازی کردن یک متحد:** یک کارت متحد از دستتان بازی کنید و در مقابل خودتان قرار دهید و از قابلیت آن بهره مند شوید.

• **نبرد نواحی**

نفوذ فیگورهای تمام بازیکنان را در نواحی مختلف مقایسه کنید. کسی که بیشترین نفوذ را در هر ناحیه داشته باشد، نشانگر کنترل خود را در آن ناحیه قرار می‌دهد، اگر تساوی برقرار شد، هیچ کس نشانگر خود را قرار نمی‌دهد (فیگورهای مستقل هم با شما رقابت می‌کنند).

• **رشوه‌دادن**

بازیکنان با استفاده از پول‌های درون چمدان خود مزایده برگزار می‌کنند تا متحد به دست بیاورند. بازیکنان به ترتیب میزان پولی که پیشنهاد داده‌اند متحد انتخاب می‌کنند، و اگر تساوی برقرار باشد، کسی که در نوبت حرکت زودتر بازی می‌کند برنده است. آخرین بازیکن هیچ متحدی کسب نمی‌کند اما باید پول‌هایش را به چمدانش بازگرداند.

• **باچ دادن به کورلئون**

بازیکنان کارت‌های متحد بازی شده خود را به دستشان بازی‌گردانند، سپس به تعداد مشخص شده در هر اکت از کارت‌های خود را نگه می‌دارند و بقیه را می‌سوزانند.

• **ورود به اکت**

تمامی فیگورهای موجود در صفحه را خارج کنید. فیگور کورلئون را در اکت شمار جلو ببرید. فیگورهای جدیدی که در اکت شمار مشخص شده است را دریافت کنید. ماموریت‌های عمومی را دوباره پر کنید و متحدین اکت فعلی را قرار دهید.

پایان بازی

۲ کارت پولی که در دست هر کس باقی مانده را در چمدان‌ها قرار دهید (هر نوع کارت دیگری را بسوزانید).

- به ازای هر ناحیه‌ای که بازیکن در آن بیشترین نشانگر کنترل را دارد یک پول با ارزش ۵ دریافت کنید. اگر تساوی برقرار بود، بازیکنی که نشانگر او بالاتر از سایر بازیکنانی است که با او مساوی هستند برنده این پاداش است.

- به ازای هر رنگ ماموریت که بازیکن بیشترین تعداد از آن نوع را انجام داده باشد، یک پول با ارزش ۵ دریافت می‌کند. اگر تساوی برقرار بود، تمام بازیکنانی که با هم مساوی هستند این پاداش را دریافت می‌کنند.

بازیکنی که بیشترین پول را در پایان داشته باشد برنده است. اگر پول‌ها برابر بود، بازیکنی که بیشترین پاداش را برای کنترل نواحی گرفته است برنده است.



سایت سرزمین ذهن زیبا

www.LBMind.Com

سایت سیاره‌ی بازی

www.BaziPlanet.Com