

Autor hry  
**Eric M. Lang**

Ilustrace  
**Karl Kopinski**

## IMPÉRIUM CORLEONŮ



SPAGHETTI  
WESTERN  
GAMES











# OBSAH

Herní součásti .....	4
Přehled hry .....	6
Příprava hry .....	8
Herní plán .....	10
Akty hry.....	12
<i>Fáze rozjetí nového podniku.....</i>	<i>12</i>
<i>Fáze rodinného byznysu.....</i>	<i>13</i>
Hra za gangstera.....	14
Hra za člena rodiny .....	15
Vyřízení zakázky .....	16
Hra za spojence .....	17
<i>Fáze územní války .....</i>	<i>19</i>
<i>Fáze podplácení .....</i>	<i>20</i>
<i>Fáze poplatků Donovi .....</i>	<i>21</i>
<i>Fáze mezihry .....</i>	<i>22</i>
Závěr hry.....	23
Závěrečné bonusy.....	23
Ikony schopností.....	27
Autoři .....	27
Přehled pravidel .....	28



# HERNÍ SOUČÁSTI

## 1 HERNÍ PLÁN



## 12 DÍLKŮ PODNIKŮ



## 44 KARET ZAKÁZEK



## 1 PRAVIDLA



## 18 KARET SPOJENCŮ (ROZDĚLENÝCH DO 3 AKTŮ)



## 32 KARET NELEGÁLNÍHO ZBOŽÍ (ZBRANĚ, ŠPINAVÉ PENÍZE, ALKOHOL, DROGY)



## 120 KARET PENĚZ (V HODNOTÁCH 1\$, 2\$, 3\$ A 5\$)





**1 ŽETON  
KOŇSKÉ HLAVY**



**1 ŽETON  
POLICEJNÍHO AUTA**



**45 ŽETONŮ Vlivu  
(ROZDĚLENÝCH DO 5 BAREV)**



**5 KOVOVÝCH KUFŘÍKŮ**



**34 FIGUREK**

**DON VITO  
CORLEONE**



**SPOJENCI**



**NÁČELNÍK  
POLICIE**



**STAROSTA**



**ŠÉF  
ODBORŮ**

**RODINA MARZULLŮ**



**DON MARZULLO  
(DON)**



**SALVO MARZULLO  
(KONSILIÉR)**



**ROSARIO MARZULLO  
(NÁSLEDOVNÍK)**



**3 GANGSTEŘI**

**RODINA MATARAZZŮ**



**LEOLUCCA  
MATARAZZO  
(DON)**



**JAMES PAVOUK O'REILLEY  
(KONSILIÉR)**



**TANINO  
MATARAZZO  
(NÁSLEDOVNÍK)**



**3 GANGSTEŘI**



**GIANNI VITALE  
(DON)**



**SOFIA VITALE  
(KONSILIÉR)**



**TANCREDI VITALE  
(NÁSLEDOVNÍK)**



**3 GANGSTEŘI**

**RODINA VITALŮ**

**RODINA CACCAMŮ**



**CARLO CACCAMO  
(DON)**



**ERIC COLEMAN  
(KONSILIÉR)**



**TARA CACCAMO  
(NÁSLEDOVNÍK)**



**3 GANGSTEŘI**



**TOMMASO PIZZINO  
(DON)**



**IL MACELLAIO  
(KONSILIÉR)**



**CHIARA PIZZINO  
(NÁSLEDOVNÍK)**

**RODINA PIZZINŮ**



**3 GANGSTEŘI**



# PŘEHLED HRY

---

*„Done Corleone, jsem poctěný a vděčný, že jste mě pozval do svého domu o svatebním dnu vaší dcery.“ – Luca Brasi*

---

Ve hře *Kmotr: Impérium Corleonů* se 2 až 5 hráčů ujme různých rodin soupeřících o nadvládu nad New Yorkem padesátých let. Hráči vysílají gangstery a členy svých rodin vyřizovat obchodní záležitosti napříč celým městem a získávat peníze, nelegální zboží a další výhody. Ty mohou být použity k vyřizování různých službiček pro Dona Corleoneho, například k uplácení spojenců nebo získávání peněz a různých druhů zvláštních schopností. Územní války dovolují rodinám ovládat části města a zajistit jim v průběhu hry různé výhody.

Moc rodiny a její šance na vítězství přímo závisí na množství získaných peněz. Nicméně, často je třeba část peněz věnovat jako poplatek Donu Corleonemu, a tak se v cestě za vítězstvím nepočítají. Je třeba najít způsoby, jak špinavé peníze vyprat a uložit do kufříku, kde zůstanou v bezpečí až do konce hry. Kdo bude mít největší kontrolu nad částmi města a vyřídí nejvíce zakázek (od každé barvy), získá na konci hry další peníze. A rodina s největším jméním bude vládnout New Yorku!

---

*Don Vito Corleone*









# PŘÍPRAVA HRY

Hru připravíte v těchto krocích:

1. Uprostřed stolu rozložte **herní plán**.
2. Umístěte figurku **Dona Corleoneho** na **značku 1. aktu**.
3. Umístěte **žeton policejního auta** na první pole **ukazatele fází**.
4. Vytvořte balíčky karet jednotlivých druhů **nelegálního zboží** a **bankovek** a umístěte je lícem vzhůru vedle herního plánu.

5. Zamíchejte dílky **podniků** a vytvořte dva balíčky lícem dolů, jeden z červených dílků a jeden z modrých dílků.

- 5a. Při hře **4 hráčů** vezměte modrý dílek podniku a umístěte ho lícem vzhůru na vyznačené místo v první městské čtvrti (Wall Street).

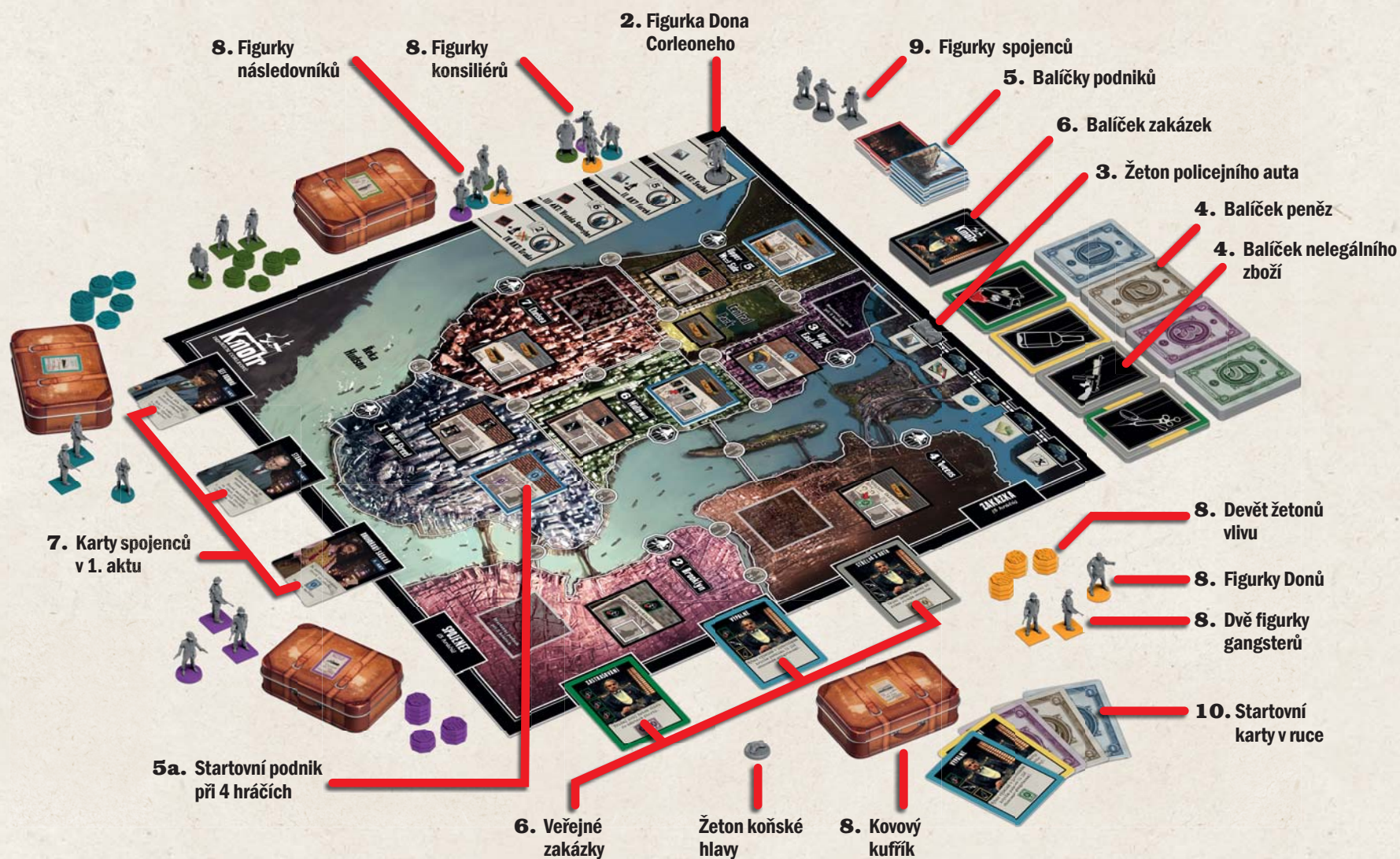
Při hře **5 hráčů** vezměte 3 dílky podniků a umístěte je na vyznačená místa v první, druhé a třetí čtvrti (Wall Street, Brooklyn a Upper East Side).

6. Zamíchejte karty **zakázek**, vytvořte balíček a lícem dolů ho umístěte vedle herního plánu. Podle počtu hráčů otočte karty zakázek a položte je na vyznačená místa na pravém okraji herního plánu:

**2 hráči** – 2 karty zakázek

**3 nebo 4 hráči** – 3 karty zakázek

**5 hráčů** – 4 karty zakázek





**7.** Vezměte šest karet **spojenců** z 1. aktu a zamíchejte je. Podle počtu hráčů umístěte lícem vzhůru potřebný počet karet spojenců na vyznačená místa na spodním okraji herního plánu (zbylé vraťte do krabice):

**2 hráči** – 1 karta spojence

**3 hráči** – 2 karty spojenců

**4 hráči** – 3 karty spojenců

**5 hráčů** – 4 karty spojenců

**8.** Každý hráč si zvolí rodinu a vezme si všechny potřebné herní součásti v barvě této rodiny:

1 kovový kufřík

9 žetonů vlivu

2 figurky gangsterů (3 figurky při hře 2 hráčů)

3 figurky členů rodiny. Ponechejte si pouze figurky Donů, zbylé dvě figurky umístěte ke značkám aktů na herním plánu: konsiliéra k 2.aktu a následovníka ke 4. aktu.

**9.** Umístěte tři figurky spojenců (starostu, šéfa odborů a náčelníka policie) poblíž herního plánu. Nepoužité figurky vraťte do krabice.

**10.** Každý hráč si do ruky vezme (a soupeřům neukazuje) následující karty peněz:

– jednu kartu v hodnotě 1\$

– jednu kartu v hodnotě 2\$

– jednu kartu v hodnotě 3\$

– dvě náhodné karty zakázek

Dejte **žeton koňské hlavy** hráči, který viděl film Kmotr jako poslední (nebo zvolte hráče náhodně). To bude začínající hráč. Nyní jste připraveni začít hrát.



*Kápo*

*Don Leolucca Matarazzo*  
*Rodina Matarazzů*



# HERNÍ PLÁN

**Kmotr:** *Impérium Corleonů* se hraje na plánu představujícím New York kolem roku 1950, s vyznačenými čtvrtěmi a místy pro podniky. Zde je přehled jednotlivých prvků:

**Značky vlivu:**  
Slouží k určení hráče, který ovládá danou lokaci.

**Městské čtvrti:**  
Město je rozdělené do sedmi částí, každá s jedním startovním podnikem a vyznačenými místy pro další.

**Ukazatel fáze:**  
Ukazuje jednotlivé fáze každého aktu.

**Značky aktů:**  
Určují herní kola a jejich specifické vlastnosti (množství karet v ruce na konci kola, barvu podniků přidávaných na začátku kola, přidání nových členů rodin do hry a fázi podplácení).

**Značky gangsterů:**  
Čtvercové značky slouží k umístění gangsterů (nebo šéfa odborů) při vybírání výpalného v podnicích.

**Řeka Hudson:**  
Místo pro odpočinek sejmutých figurek před dalším aktem.

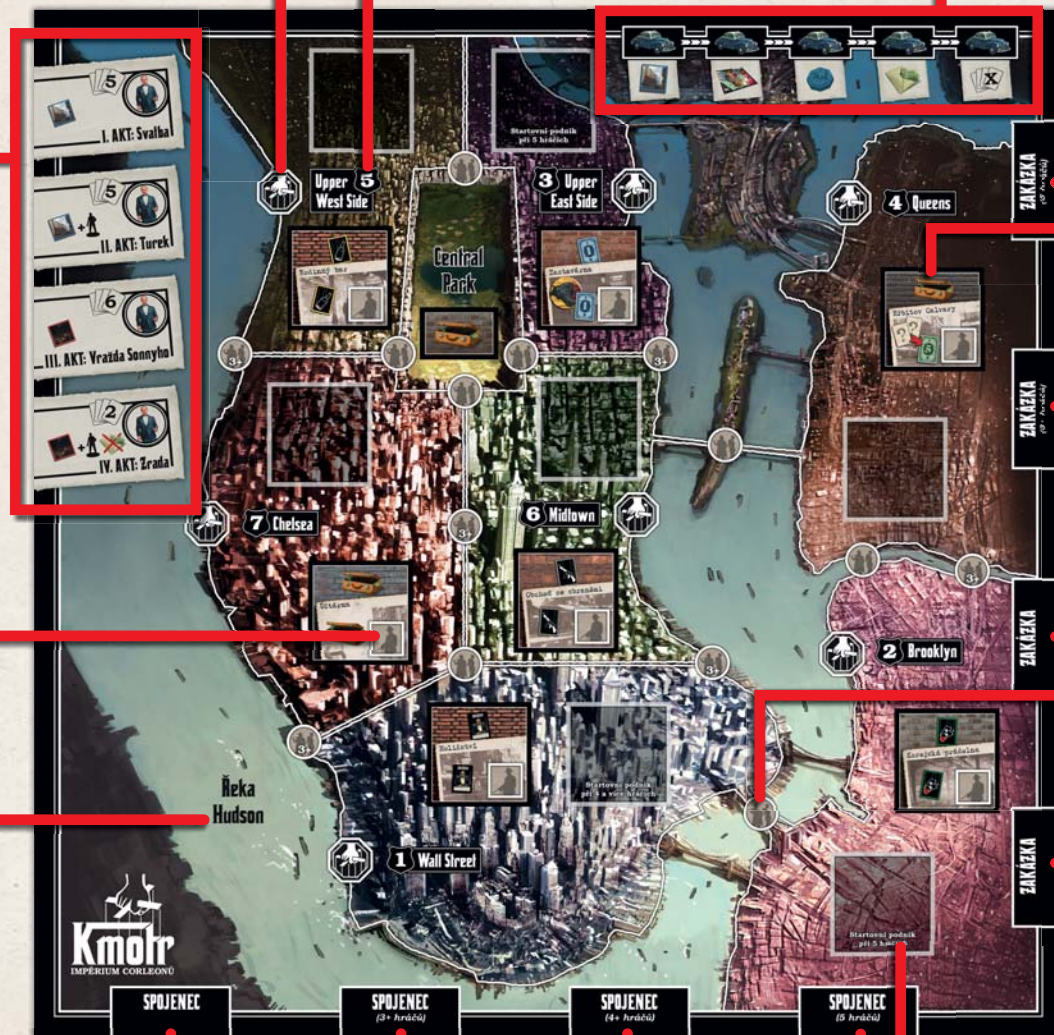
**Podniky:**  
Umožňují rodinám získat zdroje a schopnosti.

**Značky členů rodin:**  
Kruhové značky slouží k umístění členů rodin (nebo starosty) při spřádání machinací ve skrytých částech podniků.

**Místa pro zakázky:**  
Zde umístěné karty zakázek může vyřešit libovolný hráč.

**Místa pro spojence:**  
Hráči mohou získat náklonnost zde umístěných spojenců pomocí úplatků.

**Prázdná místa pro podniky:**  
Mohou být použita při přípravě hry nebo na začátku aktu.





## - SOUSEDÍCÍ ČTVRTI -

Značky členů rodin vždy sousedí se dvěma nebo třemi čtvrtěmi. Je nezbytné všechny tyto čtvrti určit, protože mají zásadní význam při určování podniků, ve kterých lze spřádat machinace (viz strana 15), a ve kterých čtvrtích má člen rodiny vliv během fáze územní války (viz strana 19). Zde je několik příkladů ukazujících, které části sousedí se značkou člena rodiny.

**Důležité:** Figurka na značce člena rodiny sousedící se čtvrtí je považována, jako by v této čtvrti byla přítomna a má tam svůj vliv.

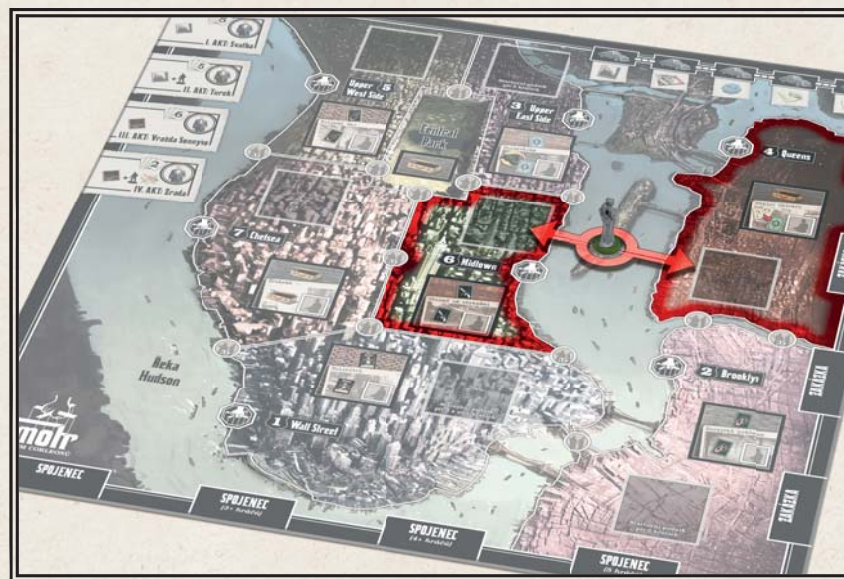


Rodinný účetní

Tara Caccamo  
Rodina Caccamů - následovník



**PŘÍKLAD 1:** Figurka člena rodiny Marzullů sousedí se čtvrtěmi Chelsea, Midtown a Central Park.



**PŘÍKLAD 2:** Figurka člena rodiny Pizzinů sousedí se dvěma čtvrtěmi – Midtown a Queens.



# AKTY HRY

Hra *Kmotr: Impérium Corleonů* se odehrává ve 4 aktech, které se kryjí s dějem prvního filmu. Figurka Dona Corleoneho ukazuje, ve kterém aktu se hra právě nachází a určuje některé specifické vlastnosti.

Každý akt je rozdělen do pěti fází. Policejní auto na ukazateli fází určuje právě probíhající fázi a jakmile je dokončena, posune se na další pozici.



**Eric Coleman**  
Rodina Caccamů - konsiliér

**Don Carlo Caccamo**  
Rodina Caccamů

Tyto fáze jsou:



**Rozjetí nového podniku** – Přidejte nový dílek podniku na herní plán.



**Rodinný byznys** – Použijte figurky a spojence k obsazení a využití jednotlivých podniků a snažte se získat zakázky k vyřízení.



**Územní válka** – Porovnejte vliv jednotlivých rodin a určete, kdo ovládne městské čtvrti.



**Podplácení** – S pomocí peněz z kufříků získejte nové spojence.



**Poplatky Donovi** – Odhodte z ruky karty, které jsou nad limit daný konkrétním aktem.

Pojďme si projít jednotlivé fáze podrobněji.

## - FÁZE ROZJETÍ NOVÉHO PODNIKU -

*„Teď máme odbory, máme herny, to nejlepší, co tu je. Ale drogy jsou budoucnost. Jestli na nich nezískáme podíl, riskujeme všechno, co máme. Možná ne teď, ale tak do deseti let.“ – Tom Hagen*

V průběhu hry jsou na herní plán přidávány nové podniky, které hráčům dávají nové možnosti a mění strategický význam jednotlivých částí města.

Na začátku každého aktu, včetně prvního, vezměte jeden podnik ze zásobního balíčku a položte ho lícem vzhůru do prázdného místa ve čtvrti s nejnižším pořadovým číslem.

Barva podniku závisí na právě probíhajícím aktu:

- **Modré** dílky přidávejte v 1. a 2. aktu.
- **Červené** dílky přidávejte ve 3. a 4. aktu.

**Poznámka:** Červené podniky jsou slibnější než modré a dovolují hráčům získat nový mocný druh nelegálního zboží: drogy.



## - FÁZE RODINNÉHO BYZNYSU -

*„Dneska jsem srovnal všechny rodinné záležitosti, tak mi netvrd', že jsi nevinnej. Přiznej, co jsi udělal.“ – Michael Corleone*

Toto je klíčová část hry, ve které hráči vysílají své gangstery a členy rodin zařizovat obchody a získávat lepší pozice pro vlastní zakázky, praní špinavých peněz a zdroje nelegálního zboží.

Tato fáze se hraje v několika po sobě jdoucích kolech, počínaje začínajícím hráčem (ten s žetonem koňské hlavy) a následně ve směru hodinových ručiček. Hráč ve svém kole provede jednu akci, poté hraje další v pořadí po jeho levici. Lze provést některou z těchto akcí:

**Hra za gangstera** – Použijte figurku gangstera k vybrání výpalného v krycím podniku.

**Hra za člena rodiny** – Použijte figurku člena rodiny k machinacím ve skrytých podnicích ve všech sousedících čtvrtích.

**Vyřizování zakázek** – Odhod'te z ruky karty nelegálního zboží a vyřid'te zakázku, buď z karty ze své ruky nebo z dostupných veřejných karet zakázek.

**Hra za spojence** – Zahrajte z ruky kartu spojence a získejte jeho výhody.

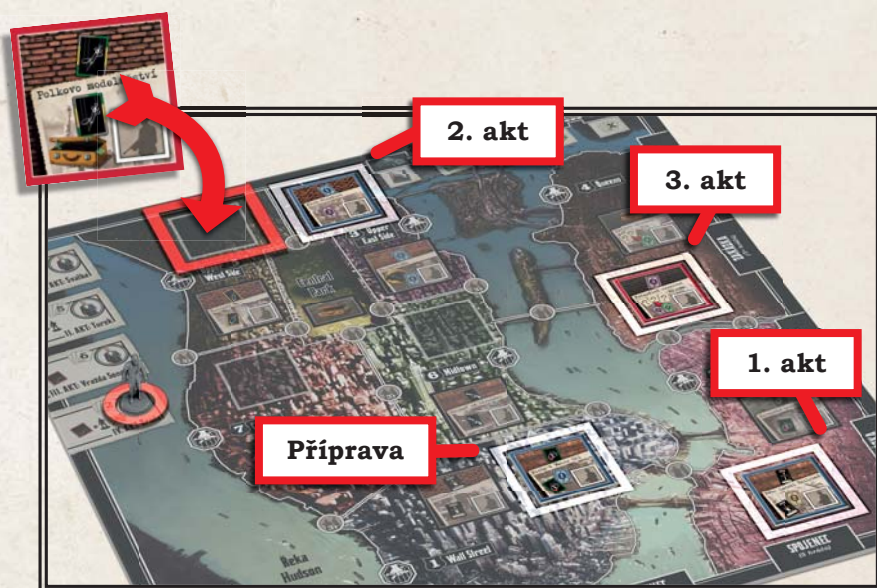
Hra pokračuje kolem dokola, každý hráč provede jednu akci, poté pokračuje hráč po jeho levici. Akci nelze vynechat.

Jakmile hráč nemá k dispozici již žádné gangstery nebo členy rodiny, fáze rodinného byznysu pro něj končí. I když má hráč stále k dispozici spojence nebo zakázky k vyřízení, nemůže hrát, pokud už nemá žádné volné rodinné figurky, a své kolo musí přeskočit.

**Konec fáze** – Jakmile už žádný hráč nemá volné figurky členů rodiny nebo gangsterů, fáze rodinného byznysu končí.



**PŘÍKLAD 1:** V 1. aktu při hře 5 hráčů přidejte náhodný modrý dílek podniku až do čtvrté městské čtvrti (Queens), protože do první, druhé a třetí už byl přidán dílek během přípravy.



**PŘÍKLAD 2:** Ve 4. aktu při hře 4 hráčů přidejte náhodný červený dílek podniku do páté čtvrti (Upper West Side). V první je dílek již z přípravy a do druhé, třetí a čtvrté čtvrti byly dílky přidány v předchozích třech aktech.



Pojďme se nyní podívat podrobněji na jednotlivé akce dostupné hráčům:

## • HRA ZA GANGSTERA

*„Hele Mickey, zítra vezmeš pár chlapů do Lucova bytu a počkáte, až se ukáže.“ – Sonny Corleone*



**James Pavouk O'Reilley**  
Rodina Matarazzů - konsiliér

**Tanino Matarazzo**  
Rodina Matarazzů- následovník

Gangsteři jsou pracovní síla jednotlivých rodin. Tito bezohlední vymahači vybírají výpalné v krycích podnicích a získávají tak peníze, nelegální zboží a další výhody pro své rodiny.

**Důležité:** Každý hráč má v jednom aktu k dispozici 2 gangstery. Pouze při hře 2 hráčů lze použít 3 gangstery.

Při hře za gangstera vezměte figurku gangstera (tu se čtvercovým podstavcem) ze své zásoby a použijte ji k vybrání výpalného v krycím podniku.

### VYBÍRÁNÍ VÝPALNÉHO V KRYCÍM PODNIKU

Pro vybrání výpalného umístěte gangstera na prázdnou značku na libovolném podniku na herním plánu. Ihned použijte všechny schopnosti vyznačené ve **spodní části dílku** tohoto podniku. Přehled všech schopností najdete na straně 27.

**SKRYTÁ část podniku**

**KRYCÍ část podniku**



Gangster může vybírat výpalné pouze v jednom podniku, ve kterém dosud není jiný gangster.

**PŘÍKLAD:** Hráč za rodinu Marzullů umístil jednoho svého gangstera na krycí podnik Penn Central Railroad, vzal si dvě karty zakázek z balíčku a jednu z nich si zvolil. Také získal kartu v hodnotě 2\$ a umístil je do své ruky.

**OVLÁDANÁ ČTVRŤ:** Jakmile hráč vybírá výpalné ve čtvrti, kterou ovládá jiný hráč (pokud jiný hráč získal kontrolu nad touto oblastí během územní války v minulém kole – viz strana 19), tento ovládající získává a může použít stejné schopnosti. Aktivní hráč určí, kdo využije schopnosti jako první.



## DROBNÉ NEROZMĚŇUJEME

Z žádného důvodu nesmíte rozměňovat peníze mezi kufříkem, balíčky bankovek a kartami v ruce. Nelze například vyměnit pět 1\$ karet v ruce za jednu 5\$ kartu z balíčku.

### • HRA ZA ČLENA RODINY

*„Co z toho bude mít moje rodina?“ – Vito Corleone*

Členové rodin jsou nejpřínosnější součástí rodin. Tyto vlivné osoby mají přístup do stínových skrytých podniků ve svých oblastech, kde mohou provádět jednání a machinace a získávat množství výhod.

Při hře za člena rodiny vezměte figurku člena rodiny (tu s kruhovým podstavcem) ze své zásoby a použijte k machinacím ve **všech** skrytých podnicích ve dvou nebo třech sousedících městských čtvrtích (viz Sousedící čtvrti na straně 11). Za všechny členy rodiny se hraje stejně, bez ohledu na to, jestli je to Don, konsiliér nebo následovník.

**Důležité:** Každý hráč začíná hru pouze s jedním členem rodiny – Donem. Konsiliéra získá na začátku 2. aktu a následovníka na začátku 4. aktu.



## MACHINACE VE SKRYTÝCH PODNICÍCH

Člena rodiny umístíte na prázdnou značku člena rodiny na herním plánu. Ihned použijte všechny schopnosti uvedené na horních částech **všech** dílků podniků ve dvou nebo třech částech města sousedících se značkou, na kterou jste člena rodiny umístili. Přehled všech schopností najdete na straně 27. Sami si určete, v jakém pořadí všechny dovednosti využijete.

**Hra 2 hráčů** – Šest značek členů rodiny na herním plánu je označených jako „3+“, to znamená, že je nelze použít při hře 2 hráčů.



**PŘÍKLAD:** Hráč rodiny Pizzinů umístil figurku Dona své rodiny na značku, se kterou sousedí Chelsea, Midtown a Wall Street, a provedl machinace ve všech skrytých podnicích v těchto částech města. Jednu kartu peněz si uložil do kufříku, vzal si dvě karty zakázek, jednu si zvolil a do ruky si přidal jednu kartu zbraní a jednu kartu špinavých peněz.

**OVLÁDANÉ ČTVRTI:** Pro hráče ovládajícího danou čtvrt (viz Územní válka na straně 19) nemá žádný význam, když protivník v této části města provádí machinace ve skrytých podnicích. Ovládající hráč získává výhody pouze v případě vybírání výpalného v krycích podnicích v dané čtvrti (viz předchozí kapitola).

## CENTRAL PARK

Central Park je zvláštní případ, není to vlastně samostatná čtvrt a nemůže být žádným hráčem ovládán. Podnik zde má pouze skrytou zadní část a může být použit pouze členem rodiny (který získá schopnost uložit peníze do kufříku).

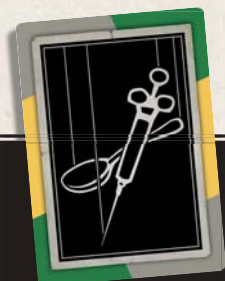


## • VYŘIZOVÁNÍ ZAKÁZEK

*„Poslyš, ty ho odvedeš a vyzvedneš ho po fušce, platí?“ – Sonny Corleone*

Plnění různých zakázek pro Dona Corleoneho je pro rodiny nejen efektivní způsob získávání peněz, ale i způsob, jak přechytračit ostatní. Don umí ocenit prokázané služby.

Ve svém kole se můžete rozhodnout vyřídit jednu kartu zakázky namísto tahu s rodinnou figurkou. Může to být jak karta zakázky z ruky, tak jedna z veřejných zakázek umístěných u okraje herního plánu. Vlevo nahoře na každé kartě zakázky je vyznačeno, jaké nelegální zboží je potřebné k vyřízení. Ze své ruky musíte vzít potřebné druhy a množství karet nelegálního zboží vyznačené na kartě zakázky, kterou chcete vyřídit, a odložit je zpět do balíčků těchto karet.



### DROGY

Karty nelegálního zboží představující drogy (které lze získat prostřednictvím některých červených podniků) slouží jako „divoká“ karta. Při vyřizování zakázky je lze použít místo karet zbraní, alkoholu nebo špinavých peněz.

Jakmile odhodíte požadované karty nelegálního zboží, provedete schopnost popsanou na kartě zakázky a získáte peníze vyobrazené ve spodní části karty zakázky. Z balíčku si vezměte přesné množství a hodnoty peněz a přidejte je do ruky. (Příklad: pokud jsou vyobrazeny 2\$ a 2\$ karty, nelze si vzít 1\$ a 3\$ karty.) Schopnost popsaná na kartě zakázky může být provedena buď před, nebo po získání peněžní odměny, dle volby hráče.

Jakmile je vše hotovo, vezměte si kartu vyřízené zakázky (buď z ruky, nebo z kraje herního plánu) a odložte do svého kufříku jako připomínku na dobře odvedenou práci. Tyto karty nemají žádný vliv na průběh hry, ale lze za ně na konci získat bonusy pro hráče, kteří vyřídili nejvíce zakázek od jedné barvy (žlutá, modrá, zelená nebo šedá). Viz Závěrečné bonusy na straně 23.

Jakmile některý hráč vyřídí zakázku z veřejně dostupných, na její místo se žádná nová zakázka **nepřidává**. Když se všechny veřejné zakázky vyřídí, až do dalšího aktu nejsou další k dispozici a hráči mohou vyřizovat pouze karty zakázek, které mají v rukou.

**Důležité:** Pamatujte, nemůžete provést akci vyřizování zakázky, pokud už nemáte ve své zásobě žádnou volnou figurku.



**Salvo Marzullo**

Rodina Marzullů - konsiliér

**Rosario Marzullo**

Rodina Marzullů - následovník

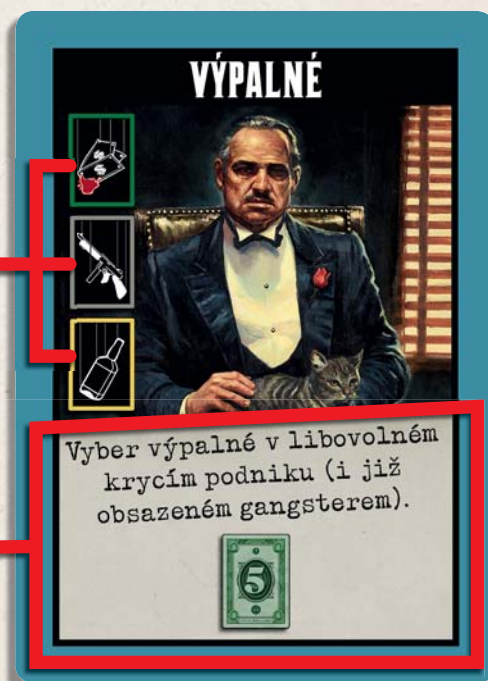


## SEJMUTÍ FIGURKY

Některé zakázky nebo spojenci umožňují „sejmout“ figurku. Pokud je figurka sejmuta, je odstraněna ze své značky a poslána spát s rybičkami do řeky Hudson. Taková figurka je po zbytek aktu ze hry a nemůže být vrácena z žádného důvodu do hry až do fáze mezihry.

Požadované  
nelegální zboží

Schopnosti  
a peněžní  
odměna



**PŘÍKLAD:** Ve veřejných zakázkách bylo dostupné „Výpalné“. Hráč ve svém kole odhodil z ruky špinavé peníze, alkohol, zbraně a zakázku vyřídil. Přidal si do ruky 5\$ a mohl použít schopnost vybrat výpalné v libovolném krycím podniku na herním plánu (pokud to bylo ve čtvrti kontrolované jiným hráčem, ten získal stejnou schopnost). Nakonec hráč vzal kartu zakázky a uložil ji do svého kufříku, místo pro zakázku na herním plánu zůstalo prázdné.



## • HRA ZA SPOJENCE

*„Jsem právník Corleonovy rodiny. To jsou soukromí detektivové najatí k ochraně Vita Corleoneho. Mají povolení nosit zbraně. Jestli budete překážet, budete to muset přijít k soudu vysvětlit.“ – Tom Hagen*

Každá rodina potřebuje spojence, kteří pomáhají chránit její zájmy a rozšiřují vliv do všech společenských kruhů ve městě. I když je jejich oddanost závislá na velikosti úplatků, jejich pomoc je neocenitelná.

Kartu spojence můžete přidat do ruky pouze během fáze podplácení ke konci každého aktu (viz strana 20). Kartou spojence se můžete rozhodnout zahrát během fáze rodinného byznysu.

Zvolenou kartu umístěte lícem vzhůru před sebe, aby bylo zřejmé, že bude v daném kole použita. Použitou kartu spojence neodhazujte, během fáze poplatků Donovi si ji vrátíte zpět do ruky. Nicméně každá karta spojence může být v jednom aktu použita pouze jednou.

Poté můžete provést schopnost popsanou na kartě spojence, což může být provedení zvláštní akce nebo získání dalších karet.

**Důležité:** Pamatujte, nemůžete provést akci hra za spojence, pokud už nemáte ve své zásobě žádnou volnou figurku.



**PŘÍKLAD:** Hráč během svého kola zahrál kartu Rodinný účetní a položil ji před sebe. To mu umožnilo přesunout dvě karty bankovek z ruky do svého kufříku.



## NEUTRÁLNÍ FIGURKY

Některé karty spojenců dovolují získat dočasnou kontrolu nad neutrálními figurkami a umístit je na herní plán, nebo s nimi pohybovat, pokud už ve hře jsou. Jsou to starosta, šéf odborů a náčelník policie. Když jsou použity, počítají se jako součást hráčovy rodiny. Nicméně jakmile hráčovo kolo skončí, tyto figurky přestávají hráči náležet a při rozhodování územní války (viz strana 19) se chovají jako neutrální.

Protože tito spojenci mohou mít v jednotlivých aktech různé karty, je možné, že je bude v různých momentech jedné fáze rodinného byznysu kontrolovat více hráčů.



### Starosta:

Umísťuje se na značky pro členy rodin.



### Šéf odborů:

Umísťuje se na značky pro gangstery.



### Náčelník policie:

Neumísťuje se na žádnou konkrétní značku, ale jednoduše kamkoliv do oblasti zvolené čtvrti.

## KDYŽ DOJDOU KARTY

Pokud dojdou karty nelegálního zboží, žádné další karty tohoto druhu zboží si nelze vzít.

Pokud dojdou karty konkrétní hodnoty bankovek, hráči si mohou vzít karty bankovek nejbližší nižší hodnoty.

Pokud dojdou karty zakázek, lze vytvořit nový balíček zamícháním odhozených karet zakázek. Pokud žádné odhozené karty nejsou, nelze si další zakázky vzít.



*Il Macellaio*

*Rodina Pizzinů - konsiliér*



## - FÁZE ÚZEMNÍ VÁLKY -

*„Ostatní rodiny nestrpí všeobecnou válku!“ – Tom Hagen*

Kdo ovládá části města, ovládá celé město. V územních válkách se napříč celým městem angažují agenti všech rodin a rozhodují, kdo kterou část ovládne a získá moc a peníze.

Jakmile skončí fáze rodinného byznysu, vyhodnoťte situaci na herním plánu a rozhodněte výsledek územní války v jednotlivých městských čtvrtích. Tím určíte, kdo (pokud někdo) tyto oblasti ovládne.

Postupně v pořadí dle číslování od první části (Wall Street) rozhodněte, jaký vliv získaly jednotlivé rodiny. Každá figurka ve čtvrti nebo člen rodiny na značce sousedící se čtvrtí má v oblasti jeden vliv. Sečtěte vliv všech figurek jedné rodiny v dané čtvrti, porovnejte a určete, která rodina má v dané čtvrti největší vliv. V případě shody nezíská kontrolu nad územím nikdo. Pokud jedna z rodin získá větší vliv než ostatní, hráč umístí svůj žeton vlivu na značku vlivu v této čtvrti. Pokud už je ve čtvrti žeton vlivu umístěný, hráč umístí svůj žeton nahoru na něj (i kdyby to byl jeho vlastní žeton). Stejným způsobem určete vliv i v ostatních čtvrtích. Figurky členů rodin sousedí v jednu chvíli s více čtvrtěmi a je třeba jejich vliv vyhodnotit pro každou sousedící čtvrt samostatně.

Pokud hráči dojdou žetony vlivu, může při získání kontroly nad novou čtvrtí použít pro označení svého vlivu žeton odebraný z jiné čtvrti a umístit ho do nově ovládnuté oblasti.

**Neutrální figurky** – Figurky starosty, šéfa odborů a náčelníka policie se během územní války chovají jako neutrální frakce. Každá tato figurka má, stejně jako ostatní, jeden vliv. Pokud tato neutrální frakce získá stejnou nebo vyšší hodnotu vlivu než ostatní rodiny, kontrolu nad čtvrtí nezíská nikdo.



**PŘÍKLAD:** Pojďme vyhodnotit územní válku ve dvou čtvrtích:



**ČTVRTĚ 6 – Midtown:** Rodina Pizzinů (zelená) získala 3 vlivy za dva členy rodiny a jednoho gangstera. Rodina Matarazzů (modrá) získala 2 vlivy za dva členy rodiny. Neutrální (šedá) frakce získala 1 vliv díky starostovi. Na tuto čtvrt se tak umístí zelený žeton vlivu.

**ČTVRTĚ 7 – Chelsea:** Rodina Matarazzů získala 2 vlivy za člena rodiny a gangstera. Rodiny Pizzinů (zelená) a Marzullů (žlutá) získaly každá 1 vliv za člena rodiny. Nicméně, neutrální (šedá) frakce získala také 2 vlivy, díky starostovi a náčelníkovi policie. Protože nastala shoda, žádný žeton vlivu se do této čtvrti neumístí (všechny předchozí žetony zde zůstávají).

### OVLÁDÁNÍ ČTVRTÍ

Pouze úplně vrchní žeton na značce vlivu určuje, kdo právě čtvrt ovládá. Dolní žetony se použijí až na konci hry pro určení nadvlády (viz Závěrečné bonusy na straně 23).

Když hráč ovládá čtvrt, podniky v této čtvrti mu musí čas od času odevzdat poplatky. Pokud hráč použije gangstera nebo schopnost karty k vybrání výpalného v některém z podniků, ovládající hráč také může použít stejnou schopnost uvedenou u tohoto podniku. Viz kapitola „Vybírání výpalného v krycím podniku“ na straně 14.





## - FÁZE PODPLÁCENÍ -

---

*„Dokonce i policisté, co nám dřív pomáhali se sázením a jinými věcmi, nám odmítají pomoc, když přijde na drogy.“ – Vito Corleone*

---

Získání spojenců na pomoc rodině může zásadně zvrátit celý průběh hry. Nicméně, jejich služby nejsou levné a vyžadují značné obnosy. Sami si musíte rozhodnout, kolik ze svých finančních rezerv jste ochotni zaplatit.

V této fázi přiřazujete peníze ze svých kufříků ke kartám spojenců na okraji herního plánu a snažíte se je získat pro sebe. Kdo nabídne nejvyšší sumu, vybírá spojence jako první, následován ostatními. Pokud je k dispozici méně karet spojenců, než je počet hráčů, pak ten, kdo nabídl nejméně, nezíská žádnou kartu spojence (ale také nepřijde o žádné peníze).

Otevřete své kufříky a opatrně (aby ostatní nic neviděli) vezměte peníze, které

jste ochotni zaplatit spojencům, a vložte je do víka kufříku (víko držte ve svislé poloze). Můžete použít libovolné množství peněz v libovolných hodnotách, pokud jste je již měli v kufříku. Také se můžete rozhodnout žádné peníze nenabídnout.

Jakmile všichni připravíte své úplatky do vík, všichni je současně odkryjte a odhalte tak výši úplatku ostatním hráčům. Hráč s nejvyšší nabídnutou částkou odloží úplatek zpět na balíčky bankovek, zvolí si kartu spojence a přidá ji do své ruky. Hráč s druhou nejvyšší nabídkou udělá to samé atd. Pro posledního hráče již žádná karta spojence nezůstala, a tak vrátí peníze zpět do svého kufříku. Pokud více hráčů nabídne stejnou sumu, jako první volí hráč, který by byl při hře na řadě dříve (počínaje hráčem s žetonem koňské hlavy a následně ve směru hodinových ručiček).

**Důležité:** Pokud žádné peníze na úplatek nenabídnete, nemůžete si vzít žádnou kartu spojence, a to ani v případě, že další hráči v pořadí také žádné peníze nenabídlí.

I když je získávání mocných spojenců důležitý krok, může se stát, že v průběhu fáze poplatků Donovi budete muset odhodit více karet, abyste dodrželi limit daný konkrétním aktem. V posledním aktu hry fáze podplácení není.



## - FÁZE POPLATKŮ DONOVI -

*„Nenabízíš mi přátelství. Ani tě nenapadlo říct mi kmotře. Místo toho přijdeš do mého domu v den, kdy se vdává moje dcera, a chceš po mně, abych vraždil ... pro peníze.“ – Vito Corleone*

Na konci každého aktu musí všechny rodiny odvést poplatky Donu Corleonemu. Musíte odevzdat všechny nadbytečné zdroje, které jste si neodložili do svých kufříků.



Jako první si vraťte do ruky karty spojenců, které jste použili během aktu (stejně tak ty, které jste právě získali během fáze podplácení).

Na značce každého aktu je vyznačený nejvyšší počet karet, které můžete mít v ruce. Protože v průběhu aktu můžete získat karet více, během fáze poplatků Donovi musíte nadbytečné karty odhodit. Sami si můžete libovolně zvolit, které přebytečné karty odhodíte. Peníze a nelegální zboží vraťte zpět na příslušné balíčky a karty zakázky odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku karet zakázek. Jakékoliv odhozené karty spojenců odložte stranou zcela mimo hru.

Jakmile počet karet v ruce u žádného hráče nepřesahuje daný limit, akt končí. Pokud je to 4. akt, hra končí, hráči si spočítají závěrečné bonusy (viz strana 23) a určí vítěze. V opačném případě, ještě před začátkem dalšího aktu, přichází fáze mezihry.



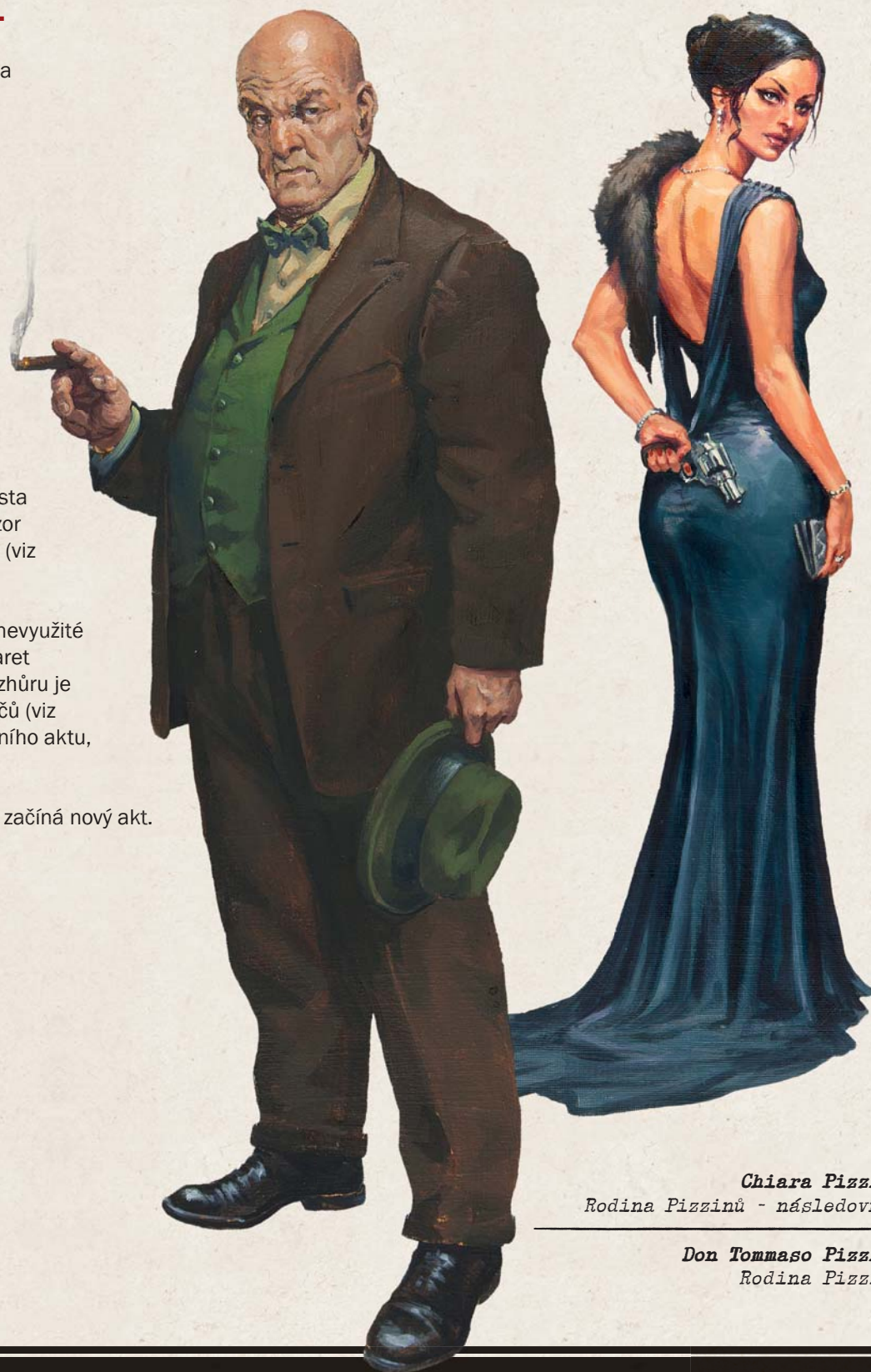
**Don Marzullo**  
Rodina Marzullů



## - FÁZE MEZIHRY -

Mezi koncem jednoho a začátkem dalšího aktu je třeba provést několik nezbytných kroků:

- Odeberte všechny figurky z herního plánu, jak z jednotlivých čtvrtí, tak sejmuté figurky z řeky Hudson. Členové rodin se vrátí ke svým hráčům, neutrální figurky k okraji herního plánu.
  - Posuňte figurku Dona Corleoneho na značku dalšího aktu.
  - Pokud se hra přesouvá do 2. aktu, přidejte si mezi své figurky figurku konsiliéra. Pokud bude následovat 4. akt, přidejte si také figurku následovníka.
  - Doplněte z balíčku nové karty zakázek na prázdná místa na okraji herního plánu (stávající tam ponechte). Pozor na potřebné množství karet vzhledem k počtu hráčů (viz Příprava hry).
  - Odeberte ze hry karty spojenců, které mohly zůstat nevyužité na spodním okraji herního plánu. Zamíchejte šest karet spojenců příslušejících následujícímu aktu a lícem vzhůru je umístěte na patřičná místa v závislosti na počtu hráčů (viz Příprava hry). To není potřeba při postupu do posledního aktu, ve kterém není fáze podplácení.
- Jakmile je všechno hotovo, fázi rozjetí nového podniku začíná nový akt.



*Chiara Pizzino*  
*Rodina Pizzinů - následovník*

*Don Tommaso Pizzino*  
*Rodina Pizzinů*





## ZÁVĚR HRY

---

*„Kay, způsob, jak řešil věci  
můj otec, je vyřízený. I on sám  
to ví.“ — Michael Corleone*

---

Jakmile je 4. akt dokončen, hra končí a přichází čas zjistit, která rodina nashromáždila největší bohatství. Během fáze poplatků Donovi si hráči smí ponechat v ruce pouze dvě karty. **Na rozdíl od předchozích kol, pokud hráči zůstaly v ruce karty peněz, uloží je do svého kufříku.** Jiné typy karet odhodí.

Nyní hráči vyjmou všechny karty ze svých kufříků a rozdělí karty na dvě části, zvlášť peníze a zvlášť karty zakázek. Může se přistoupit k určování bonusů pro jednotlivé hráče.

## - ZÁVĚREČNÉ BONUSY -

I když peníze nashromážděné v průběhu hry jsou základem k možnému vítězství, je zde několik důležitých bonusů, které lze získat v závěru hry:

### • BONUS ZA OVLÁDNUTÉ ČTVRTI

Hráč získá **bonus ve výši 5\$ za každou čtvrt**, ve které má nejvíce žetonů vlivu. Jestliže dojde ke shodě více hráčů, bonus získá ten, jehož žeton je ve sloupečku žetonů výše.

### • BONUS ZA VYŘÍZENÉ ZAKÁZKY

Hráči rozdělí karty zakázek ze svých kufříků podle barev a porovnají počty karet jednotlivých barev (žlutá, modrá, zelená a šedá). Hráč, který získal nejvíce karet od jedné barvy, obdrží **5\$ jako bonus**. V případě shody více hráčů obdrží bonus všichni tito hráči.

Všechny bonusy si hráči připočítají k získaným penězům. Rodina, která nashromáždila nejvíce peněz, vítězí a stává se vládnoucí rodinou celého New Yorku! V případě shody vítězí hráč, který získal nejvíce bonusů za ovládnuté čtvrti.





*Najatý ranař*  
*Šéf odborů*



*Hollywoodský producent*  
*Druhořadý sázkař*





*Policejní archivářka*

*Náčelník policie*



*Daňový  
poradce*

*Starosta*





*Gangster*

---

*Sofia Vitale*

*Rodina Vitalů - konsiliér*

*Tancredi Vitale*

*Rodina Vitalů - následovník*

---

*Don Gianni Vitale*

*Rodina Vitalů*



# IKONY SCHOPNOSTÍ

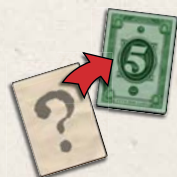
Ikony schopností vyobrazené na dílcích podniků a některých kartách spojenců ukazují možnosti, které hráč může využít. Pokud je některá ikona vyobrazena vícekrát, lze tolikrát využít i schopnost. Zde jsou významy jednotlivých ikon:



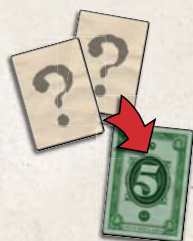
Vezměte JEDNU kartu peněz, ukažte ji ostatním hráčům a uložte ji do svého kufříku.



Vezměte DVĚ vrchní karty zakázek z balíčku. Jednu si přidejte do ruky, druhou odhod'te.



Odhod'te z ruky jednu kartu a vezměte si namísto ní do ruky kartu v hodnotě 5\$.



Odhod'te z ruky dvě karty a vezměte si namísto nich do ruky kartu v hodnotě 5\$.



Odhod'te z ruky tři karty a vezměte si namísto nich do ruky karty v hodnotách 3\$ a 5\$.



Zvolte a odhod'te jednu libovolnou kartu z ruky a přidejte do ruky namísto ní kartu alkoholu, zbraní nebo špinavých peněz.



Vezměte si peníze vyobrazených hodnot a přidejte si je do ruky. Pamatujte na pravidlo „Drobné nerozměňujeme“ (viz strana 15), musíte si zobrazené karty vzít vždy přesně a neměnit žádné peníze z ruky.



Vezměte si vyobrazené karty nelegálního zboží z balíčků a přidejte si je do ruky.



Vezměte žeton koňské hlavy a umístěte ho před sebe. Od teď jste začínající hráč.

## AUTOŘI

**Autor hry:** Eric M. Lang

**Ilustrace obálky a postav:** Karl Kopinski

**Ostatní ilustrace:** Richard Wright

**Ilustrace herního plánu:** Nicolas Fructus

**Vývoj:** Fel Barros, Alexandru Olteanu, Eric M. Lang

**Produkce:** Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli

**Grafický návrh:** Mathieu Harlaut a Louise Combal

**Pravidla:** Thiago Aranha

**Korektury:** Colin Young a Jason Koepp

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

**Vydavatel:** David Preti

**Příprava české verze:** GameRock Studio, s.r.o.

TM & © 2017 Paramount Pictures. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být použita bez souhlasu. Spaghetti Western Games, CMON a CMON logo jsou obchodní známky CMON Global Limited. Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno v Číně.





# PŘEHLED PRAVIDEL

## - PŘÍPRAVA -

- Podle počtu hráčů umístěte karty zakázek a spojenců.
- Při hře 4 a 5 hráčů umístěte startovní podnik.
- Každý hráč si vezme figurku Dona, 2 gangstery (3 při hře 2 hráčů), žetony vlivu, kufřík, karty peněz v hodnotách 1\$, 2\$ a 3\$ a 2 karty zakázek.

## - FÁZE JEDNOTLIVÝCH AKTŮ -

### • ROZJETÍ NOVÉHO PODNIKU

Přidejte dílek podniku do volné čtvrti s nejnižším číslem.

### • RODINNÝ BYZNYS

V pořadí podle hodinových ručiček odehrávejte jednotlivé akce, dokud nedojdou figurky.

- **HRA ZA GANGSTERA** - Umístěte gangstera na dílek podniku a vyberte výpalné (hráč ovládající čtvrt získává stejnou schopnost).
- **HRA ZA ČLENA RODINY** - Umístěte člena rodiny na herní plán a proveďte machinace ve skrytých podnicích v sousedících čtvrtích.
- **VYŘÍZENÍ ZAKÁZKY** - Odhodte karty nelegálního zboží potřebné k vyřízení zakázky z ruky nebo z veřejných karet zakázek. Získané vyobrazené odměny uložte do kufříku.
- **HRA ZA SPOJENCE** - Vyložte kartu spojence z ruky a použijte jeho schopnost.

### • ÚZEMNÍ VÁLKA

V každé čtvrti porovnejte vliv rodin. Hráč s největším vlivem umístí žeton vlivu do čtvrti. V případě shody se žeton neumísťuje (neutrální figurky se také porovnávají).

### • PODPLÁCENÍ

Nabídněte peníze z kufříku a získejte spojence. Vybírejte v pořadí dle výše úplatku, v případě shody dle pořadí ve hře. Poslední hráč spojence nezíská a vrátí peníze zpět do kufříku.

### • POPLATKY DONOVI

Přidejte kartu spojence zpět do ruky a odhodte karty, které máte nad limit daný probíhajícím aktem.

### • MEZIHRA

Odstraňte figurky z herního plánu. Posuňte figurku Dona Corleoneho na další akt. Přidejte do hry figurky a karty spojenců dané aktem. Doplňte karty zakázek na okraj herního plánu.

## - ZÁVĚR HRY -

Umístěte 2 karty peněz z ruky do kufříku, ostatní karty odhodte.

- Za každou ovládanou čtvrt získáte 5\$ bonus. V případě shody rozhoduje výše umístěný žeton.
- Za nejvyšší množství zakázek od jedné barvy získáte 5\$ bonus. V případě shody získají bonus všichni.

Hráč s nejvíce penězi je vítěz. Při shodě vítězí hráč s největším bonusem za ovládané čtvrti.