

Um jogo de
Eric M. Lang

The Godfather

IMPÉRIO CORLEONE

Arte por
Karl Kopinski







ÍNDICE

Componentes do Jogo	4
Visão Geral do Jogo	6
Preparação do Jogo	8
O Tabuleiro do Jogo	10
Os Atos do Jogo	12
<i>Fase de Abrir Novos Negócios</i>	12
<i>Fase de Negócio de Família</i>	13
Usar um Capanga	14
Usar um Membro da Família	15
Concluir um Trabalho.....	16
Usar um Aliado	17
<i>Fase de Guerra de Territórios</i>	19
<i>Fase do Suborno</i>	20
<i>Fase de Tributo ao Don</i>	21
<i>Fase Entreato</i>	22
O Fim do Jogo	23
Bônus Finais	23
Ícones de Habilidade	27
Créditos	27
Resumo das Regras	28

COMPONENTES DO JOGO

1 TABULEIRO DE JOGO



12 PEÇAS DE NEGÓCIOS



44 CARTAS DE TRABALHO



1 LIVRO DE REGRAS



18 CARTAS DE ALIADO (DIVIDIDAS EM 3 ATOS)



32 CARTAS DE MERCADORIAS ILEGAIS (ARMA, DINHEIRO SUJO, BEBIDA ALCÓOLICA E DROGAS)



120 CARTAS DE DINHEIRO (COM VALORES DE \$1, \$2, \$3 E \$5)



5 MALAS DE METAL



1 MARCADOR DE
CABEÇA DE CAVALO



1 MARCADOR DE
CARRO DA POLÍCIA



45 MARCADORES DE CONTROLE
(DIVIDIDOS EM 5 CORES DE JOGADORES)



34 MINIATURAS

DON VITO CORLEONE



ALIADOS



DELEGADO
DE POLÍCIA



PREFEITO



CHEFE DO
SINDICATO



DON MARZULLO
(DON)

FAMIGLIA MARZULLO



SALVO MARZULLO
(CONSIGLIERE)



ROSARIO MARZULLO
(HERDEIRO)



3 CAPANGAS

FAMIGLIA MATARAZZO



LEOLUCCA MATARAZZO
(DON)



JAMES SPIDER O'REILLEY
(CONSIGLIERE)



TANINO MATARAZZO
(HERDEIRO)



3 CAPANGAS

FAMIGLIA VITALE



GIANNI VITALE
(DON)



SOFIA VITALE
(CONSIGLIERE)

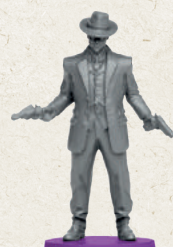


TANCREDI VITALE
(HERDEIRO)



3 CAPANGAS

FAMIGLIA CACCAMO



CARLO CACCAMO
(DON)



ERIC COLEMAN
(CONSIGLIERE)



TARA CACCAMO
(HERDEIRA)



3 CAPANGAS

FAMIGLIA PIZZINO



TOMMASO PIZZINO
(DON)



IL MACELLAIO
(CONSIGLIERE)



CHIARA PIZZINO
(HERDEIRA)



3 CAPANGAS

VISÃO GERAL DO JOGO

"Don Corleone, estou honrado e grato por ter sido convidado a vir ao seu lar no dia do casamento da sua filha." - Luca Brasi

Em *O Poderoso Chefão: Império Corleone*, 2 a 5 jogadores controlam diferentes famílias numa disputa por controle na cidade de Nova Iorque dos anos 50. Os jogadores mandam seus Membros da Família e Capangas para extorquir negócios por toda a cidade a fim de obter dinheiro, Mercadorias Ilegais e outros benefícios. Tais benefícios podem ser usados para realizar diversos trabalhos para o Don Corleone, assim como para subornar aliados, ganhando, assim, mais dinheiro e todo tipo de habilidades especiais. Guerras de territórios dão às famílias controle sobre vários territórios, concedendo-lhes bônus extras à medida que o jogo progride.

No final das contas, a vitória da sua família será decidida pelo dinheiro que vocês têm. No entanto, dinheiro na mão frequentemente deve ser dado ao Don Corleone como tributo e não vale para a determinação da vitória. Você deve encontrar maneiras de lavar seu dinheiro para escondê-lo em sua mala, onde ele ficará seguro até o fim do jogo. Também é possível ganhar dinheiro extra no fim do jogo se você tiver o maior controle sobre cada Território e se tiver concluído a maior quantidade de Trabalhos de cada cor. A família com mais dinheiro dominará Nova Iorque!

Don Vito Corleone





PREPARAÇÃO DO JOGO

Realize os seguintes passos para preparar o jogo:

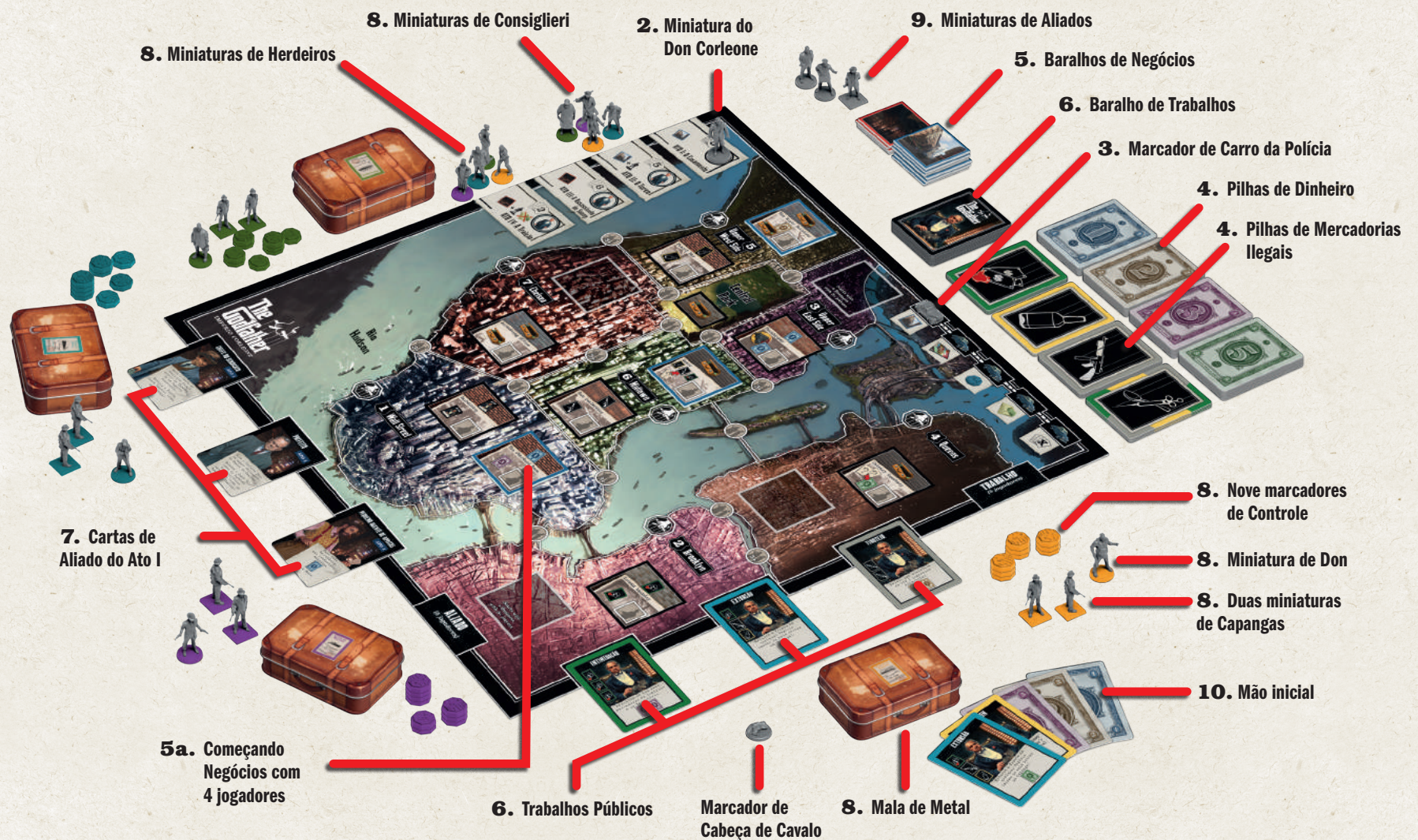
1. Abra o **Tabuleiro do Jogo** no centro da mesa.
2. Coloque a miniatura do **Don Corleone** no espaço do Ato I da **Trilha de Atos**.
3. Coloque o marcador do **Carro da Polícia** no primeiro espaço da **Trilha de Fases**.
4. Crie pilhas comuns individuais, com as cartas viradas para cima, contendo os diversos tipos de cartas de **Dinheiro** e de **Mercadorias Ilegais** e coloque-as próximas do tabuleiro.

5. Embaralhe as peças de **Negócio** e crie dois baralhos com as peças viradas para baixo: um com as peças Azuis e um com as peças Vermelhas.

- 5a. Em um jogo com **4 jogadores**, compre do baralho um Negócio Azul e coloque-o virado para cima no espaço vazio de Negócio do Território 1 (Wall Street).

Em um jogo com **5 jogadores**, compre do baralho 3 Negócios Azuis e coloque-os virados para cima nos espaços vazios de Negócio dos Territórios 1, 2 e 3 (Wall Street, Brooklyn e Upper East Side).

6. Embaralhe as cartas de **Trabalho** e coloque o baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro. De acordo com a quantidade de jogadores, coloque cartas de Trabalho viradas para cima ao longo da borda direita do tabuleiro:
2 jogadores - 2 cartas de Trabalho
3 ou 4 jogadores - 3 cartas de Trabalho
5 jogadores - 4 cartas de Trabalho



7. Pegue as seis cartas de **Aliado** do Ato I, embaralhe-as e, de acordo com a quantidade de jogadores, coloque-as viradas para cima ao longo da borda inferior do tabuleiro (devolva o restante à caixa):

2 jogadores- 1 carta de Aliado

3 jogadores- 2 cartas de Aliado

4 jogadores- 3 cartas de Aliado

5 jogadores- 4 cartas de Aliado

8. Cada jogador escolhe uma Família e pega todos os componentes pertencentes à cor dessa Família:

- 1 Mala de Metal;

- 9 marcadores de Controle;

- 2 miniaturas de Capanga (ou 3 miniaturas de Capanga em um jogo com 2 jogadores); e

- 3 miniaturas de Membro da Família. Cada jogador fica apenas com a sua miniatura de Don, colocando as outras duas próximas à Trilha de Atos ao lado do tabuleiro: O Consigliere no Ato II e o Herdeiro no Ato IV.

9. Coloque as três miniaturas de Aliado próximas ao tabuleiro (Prefeito, Chefe do Sindicato e Delegado de Polícia) e devolva à caixa quaisquer miniaturas não utilizadas.

10. Cada jogador pega as seguintes cartas e as adiciona à sua mão, mantendo-as escondidas de seus adversários:

- Uma carta de Dinheiro de \$1;

- Uma carta de Dinheiro de \$2;

- Uma carta de Dinheiro de \$3; e

- Duas cartas de Trabalho aleatórias.

Dê o **marcador de Cabeça de Cavalo** para o jogador que assistiu *O Poderoso Chefão* mais recentemente (ou decida de forma aleatória). Essa pessoa será a primeira a jogar. Agora você está pronto para começar o jogo.



Capo

Don Leoluca Matarazzo
Famiglia Matarazzo

O TABULEIRO DO JOGO

The Godfather: Império Corleone é jogado em um tabuleiro que representa a cidade de Nova Iorque dos anos 50, com seus territórios e negócios. Estes são os diferentes elementos exibidos no tabuleiro:

Espaços de Controle:

Usados para marcar qual jogador controla qual Território.

Territórios:

A cidade é dividida em sete Territórios, cada um com um Negócio inicial e um espaço vazio que pode receber um Negócio.

Trilha de Fases:

Monitora as fases de cada Ato.

Trilha de Atos:

Monitora as rodadas do jogo e suas características (número máximo de cartas não mão no fim da rodada, cor dos negócios adicionados no início da rodada, se os jogadores pegam uma nova miniatura de Membro da Família e se haverá uma Fase do Suborno).

Espaços de Capanga:

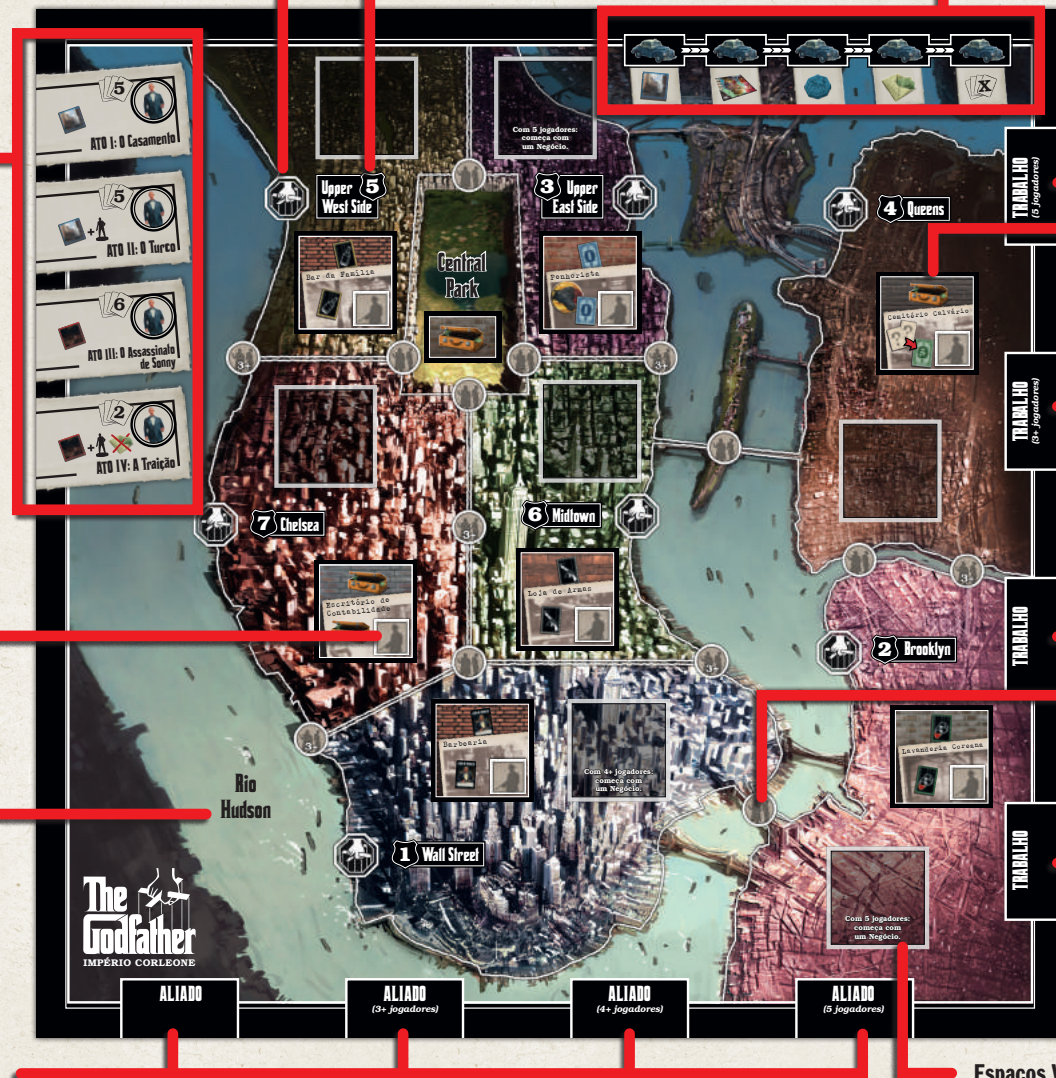
Espaços quadrados usados por Capangas (ou pelo Chefe do Sindicato) para Extorquir a Frente de um Negócio.

Rio Hudson:

Miniaturas Abatidas são jogadas aqui até o próximo Ato.

Espaços de Carta de Aliado:

Os Jogadores poderão subornar os Aliados aqui colocados a fim de aliciá-los.



Negócios:

Fornecem recursos e habilidades às Famílias.

Espaços de Membro da Família: Espaços redondos usados por Membros da Família (ou pelo Prefeito) para Extorquir o Fundo de Negócios.

Espaços de Trabalhos Públicos: Cartas de Trabalho colocadas aqui podem ser concluídas por qualquer jogador.

Espaços Vazios de Negócios:

Podem ser preenchidos com uma peça de Negócio durante a Preparação ou no início de cada Ato.

- TERRITÓRIOS ADJACENTES -

Espaços de Membro da Família são sempre adjacentes a dois ou três Territórios diferentes. É importante identificar todos os Territórios que são adjacentes a cada um desses espaços, pois isso determina quais Negócios você pode Extorquir (ver página 15) e quais Territórios seu Membro da Família influencia durante Guerras de Territórios (ver página 19). Os seguintes diagramas mostram alguns exemplos de quais Territórios são adjacentes a um espaço de Membro da Família.

Importante: As miniaturas que estiverem nos espaços de Membro da Família adjacentes a um Território serão consideradas como estando **dentro** daquele Território.



Contador da Família

*Tara Caccamo
Família Caccamo - Herdeira*



EXEMPLO 1: A miniatura do Membro da Família Marzullo está adjacente a Chelsea, a Midtown e ao Central Park.



EXEMPLO 2: A miniatura do Membro da Família Pizzino está adjacente a Midtown e ao Queens.

Os ATOS DO JOGO

The Godfather: Império Corleone é jogado ao longo de uma série de 4 rodadas, ou Atos, que abrangem o conteúdo do primeiro filme. A miniatura do Don Corleone na Trilha de Atos é usada para monitorar em qual Ato o jogo está e quais são as diferentes características daquele Ato.

Cada Ato é dividido em 5 Fases. O Carro da Polícia na Trilha de Fases é usado para monitorar a fase atual e deve ser movido quando cada fase for completada.



Eric Coleman
Famiglia Caccamo - Consigliere

Don Carlo Caccamo
Famiglia Caccamo

As fases são:



Abrir Novos Negócios - Adicione uma nova peça de Negócio ao tabuleiro.



Negócio de Família - O jogador usa suas miniaturas e Aliados para Extorquir Negócios e tentar realizar Trabalhos.



Guerra de Territórios - O controle sobre cada Território é determinado pela comparação da influência de cada Família ali situada.



Suborno - Os jogadores oferecem dinheiro de suas Malas a fim de ganhar novos Aliados.



Tributo ao Don - Os jogadores devem descartar cartas de suas mãos até o limite do Ato atual.

Vamos examinar cada fase detalhadamente:

- FASE DE ABRIR NOVOS NEGÓCIOS -

"Nós temos os sindicatos, temos os cassinos, que são as melhores coisas para se ter. Mas as drogas são algo para o futuro. E se nós não entrarmos nesse negócio, vamos arriscar tudo que temos." - Tom Hagen

À medida que o jogo progride, novos Negócios são adicionados ao tabuleiro, dando aos jogadores mais opções de jogabilidade e mudando o valor estratégico dos Territórios.

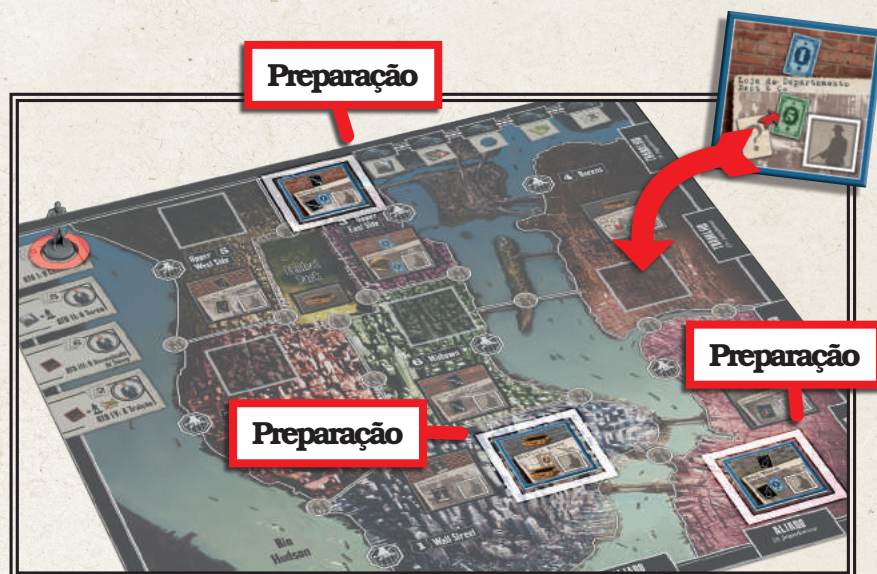
No início de cada Ato, *inclusive do Ato I*, pegue a primeira peça de Negócio do estoque e coloque-a virada para cima no espaço vazio de Negócio do Território de numeração mais baixa que estiver disponível.

A cor do Negócio adicionado depende do atual Ato sendo jogado, como indicado na Trilha de Atos:

- Nos Atos I e II, um Negócio **Azul** é adicionado;
- Nos Atos III e IV, um Negócio **Vermelho** é adicionado.

Observação: Negócios Vermelhos são mais fortes que Negócios Azuis, e também podem permitir que os jogadores ganhem um poderoso novo tipo de Mercadoria Ilegal: Drogas.

EXEMPLO 1: No **Ato I** de um jogo com 5 jogadores, uma peça aleatória de Negócio Azul é adicionada ao Território 4 (Queens), visto que os Territórios 1, 2 e 3 já obtiveram um Negócio durante a Preparação.



EXEMPLO 2: No **Ato IV** de um jogo com 4 jogadores, um Negócio Vermelho aleatório é adicionado ao Território 5 (Upper West Side), uma vez que o Território 1 obteve um Negócio durante a Preparação, e os Territórios 2, 3 e 4 tiveram um Negócio adicionado a eles nos 3 Atos anteriores.

- FASE DE NEGÓCIO DE FAMÍLIA -

"Hoje, vou resolver todos os negócios da Família, então não me diga que é inocente, Carlo. Admita o que fez." - Michael Corleone

Esta é a parte central do jogo, na qual os jogadores enviam seus Capangas e Membros da Família para Extorquir Negócios a fim de alimentar suas lucrativas operações de Mercadorias Ilegais, Trabalhos sujos e lavagem de Dinheiro.

Essa Fase é jogada ao longo de uma série de Turnos, a começar pelo Primeiro Jogador (o jogador com o marcador de Cabeça de Cavalo) e continuando em sentido horário. Em seu respectivo turno, cada jogador realiza uma **única** Ação, e então passa a vez para o jogador à sua esquerda.

As Ações que um jogador pode realizar são as seguintes:

Usar um Capanga - Use uma miniatura de Capanga para Extorquir a Frente de um Negócio.

Usar um Membro da Família - Use uma miniatura de Membro da Família para Extorquir os Fundos de todos os Negócios em Territórios adjacentes.

Concluir um Trabalho - Descarte Mercadorias Ilegais de sua mão para realizar uma carta de Trabalho da sua mão ou dos Trabalhos Públicos.

Usar um Aliado - Use uma carta de Aliado de sua mão para beneficiar-se de sua habilidade.

O jogo continua ao redor da mesa e cada jogador executa uma única ação, passando, em seguida, sua vez para o jogador à sua esquerda. Os jogadores não podem passar a vez.

Quando um jogador não possuir mais Membros da Família ou Capangas para usar, eles ficarão fora da Fase de Negócio de Família em questão. Mesmo que ainda tenham Aliados que possam usar ou Trabalhos que possam concluir, esses jogadores não podem fazê-lo se não possuírem à sua disposição mais alguma miniatura de sua Família, portanto o turno deles é pulado.

Fim da Fase - A Fase de Negócio de Família acabará quando todos os jogadores ficarem sem miniaturas de Membro da Família e de Capanga.

Vamos dar uma olhada aprofundada nas diferentes Ações disponíveis para os jogadores:



• USAR UM CAPANGA

"Ei, Mickey, amanhã pega uns dois caras e vai até o apartamento do Luca e fica esperando ele aparecer..." - Sonny Corleone



James Spider O'Reilley
Famiglia Matarazzo - Consigliere

Tanino Matarazzo
Famiglia Matarazzo - Herdeiro

Capangas são a força de trabalho de qualquer família. Esses inescrupulosos executores Extorquem a frente de Negócios para ganhar Dinheiro, Mercadorias Ilegais e outros benefícios para a sua família.

Importante: Cada jogador possui apenas 2 Capangas para usar durante cada Ato. Apenas num jogo com 2 jogadores é que cada um possui 3 Capangas disponíveis.

Ao usar um Capanga, os jogadores pegam de seu estoque pessoal uma das miniaturas de Capanga da sua família (aquelas com a base quadrada) e a usam para Extorquir a Frente de um Negócio.

EXTORQUINDO A FRENTE DE UM NEGÓCIO

Coloque o Capanga no espaço vazio de Capanga de qualquer Negócio no tabuleiro para poder Extorqui-lo. O jogador imediatamente usa todas as habilidades listadas na seção **inferior** da peça de Negócio. Na página 27, veja o que todos os Ícones de Habilidade te concedem.

Um Capanga só pode Extorquir um único Negócio, e nesse Negócio não pode haver outro Capanga.



EXEMPLO: O jogador da Família Marzullo coloca um dos seus Capangas na Frente do Negócio Ferrovia Penn Central, pegando as duas cartas do topo do baralho de Trabalhos e escolhendo uma delas, além de pegar uma carta de Dinheiro de \$2 e adicioná-la à sua mão.

TERRITÓRIO CONTROLADO: Sempre que um jogador Extorquir a Frente de um Negócio em um Território controlado por outro jogador (se outro jogador ganhou o controle desse Território na Guerra de Territórios de uma rodada anterior - ver página 19), o jogador em controle do Território também pode usar as mesmas habilidades. O jogador ativo decide quem usa as habilidades primeiro.

SEM TROCO

Um jogador não pode, por motivo algum, trocar Dinheiro entre sua mão, sua Mala ou as pilhas comuns. Você não pode, por exemplo, trocar cinco cartas de \$1 da sua mão por uma carta de \$5 da pilha comum.

• USAR UM MEMBRO DA FAMÍLIA

"Quanto a minha família ganha com isso?" - Vito Corleone

Os Membros da Família são o recurso mais habilidoso de uma família. Esses indivíduos influentes têm acesso aos obscuros fundos de todos os Negócios em sua área, extorquindo-os a fim de coletar vários benefícios.

Ao usar um Membro da Família, o jogador pega de seu estoque pessoal uma das miniaturas de Membro da Família (aquelas com a base redonda) e a usa para Extorquir o Fundo de **todos** os Negócios nos dois ou três Territórios adjacentes (veja Territórios Adjacentes na página 11). Todos os Membros da Família funcionam da mesma maneira, independentemente de se tratar de um Don, de um Consigliere ou de um Herdeiro.

Importante: Cada jogador começa o jogo com apenas um Membro da Família disponível para si: o Don da sua família. O Consigliere é adicionado no início do Ato II, ao passo que o Herdeiro é adicionado no início do Ato IV.



EXTORQUINDO O FUNDO DE NEGÓCIOS

Coloque o Membro da Família em um espaço vazio de Membro da Família no tabuleiro. O jogador imediatamente usa as habilidades listadas na seção **superior** de todas as peças de Negócio situadas nos dois ou três Territórios adjacentes ao espaço onde o Membro da Família foi colocado. Na página 27, veja o que todos os Ícones de Habilidade te concedem. O jogador decide a ordem na qual usará todas as habilidades.

Jogos com 2 Jogadores - Seis dos espaços de Membro da Família no tabuleiro estão marcados com "3+". Isso significa que esses espaços nunca podem ser usados em um jogo com 2 jogadores.



EXEMPLO: O jogador da Família Pizzino coloca sua miniatura de Membro da Família "Don" no espaço adjacente a Chelsea, a Midtown e a Wall Street, Extorquindo o Fundo de todos os quatro Negócios desses Territórios. Ele pode colocar uma de suas cartas de Dinheiro na Mala, pegar duas cartas de Trabalho e escolher uma, e adicionar uma carta de Arma e uma carta de Dinheiro Sujo à sua mão.

TERRITÓRIO CONTROLADO: O fato de um jogador ter controle de um Território (ver Guerras de Territórios na página 19) não possui efeito algum quando um de seus adversários Extorque o Fundo de um Negócio nesse Território. O jogador em controle apenas se beneficia quando a Frente de um Negócio em um Território que controla é Extorquido (ver capítulo anterior).

CENTRAL PARK

O Central Park é uma exceção no jogo. Ele não é, de fato, um Território, pois não pode ser controlado por nenhum jogador. Seu Negócio possui apenas um Fundo que pode ser Extorquido por Membros da Família dos jogadores (obtendo uma habilidade de Mala).

• CONCLUIR UM TRABALHO

"Olha, você leva ele e o pega depois do serviço feito, ok?" - Sonny Corleone

Fazer trabalhos sujos para o Don Corleone é um modo eficaz por meio do qual as famílias podem ganhar dinheiro e tentar superar uns aos outros. O Don reconhece aqueles que melhor o servem.

Em seus turnos, em vez de usar uma das suas miniaturas, os jogadores podem optar por Concluir uma única carta de Trabalho. Essa carta pode ser uma que esteja em sua mão ou uma das cartas de Trabalhos Públicos posicionadas viradas para cima na borda do tabuleiro.

Cada Trabalho mostra, na parte superior esquerda da carta, as cartas de Mercadorias Ilegais que são necessárias para concluí-lo. O jogador deve pegar de sua mão a quantidade e tipo de cartas de Mercadorias Ilegais mostrados no Trabalho que deseja completar e descartar essas cartas de volta nas pilhas comuns.



DROGAS

As cartas referentes a Mercadorias Ilegais de Drogas (as quais somente entram no jogo por meio de alguns dos Negócios Vermelhos) funcionam como Cartas Ilegais "curingas". Elas podem ser usadas no lugar de uma carta de Arma, de Bebida Alcoólica ou de Dinheiro Sujo quando se está Concluindo um Trabalho.

Após descartar as cartas de Mercadorias Ilegais necessárias, o jogador executa a habilidade mostrada na carta de Trabalho e recolhe o Dinheiro mostrado na parte inferior do Trabalho. O jogador pega das pilhas comuns exatamente as mesmas cartas de Dinheiro mostradas no Trabalho e as adiciona à sua mão. (Por exemplo, se está mostrado \$2 e \$2, você não pode optar por pegar \$1 e \$3.) A habilidade descrita no Trabalho pode ser executada antes ou depois de pegar a recompensa em Dinheiro, da maneira em que o jogador preferir.

Feito isso, o jogador pega a carta de Trabalho concluída, seja de sua mão ou dos Trabalhos Públicos na borda do tabuleiro, e a coloca dentro de sua mala como um lembrete dos Trabalhos que concluiu. Essas cartas de Trabalho nas Malas dos jogadores não possuem efeito no decorrer do jogo, mas concederão bônus no fim do jogo ao jogador que recolher mais cartas de cada cor (amarela, azul, verde ou cinza). Ver Bônus Finais na página 23.

Se um jogador completar um dos Trabalhos Públicos, seu espaço **não** é preenchido novamente com uma carta do baralho de Trabalhos. Quando os Trabalhos Públicos acabarem, não haverá mais nenhum disponível até o próximo Ato, o que significa que os jogadores só poderão completar Trabalhos de suas mãos.

Importante: Lembre-se de que um jogador não pode realizar uma ação de Concluir um Trabalho se não tiver mais alguma miniatura em seu estoque pessoal.



Salvo Marzullo

Famiglia Marzullo - Consigliere

Rosario Marzullo

Famiglia Marzullo - Herdeiro

BALEANDO MINIATURAS

Alguns Trabalhos ou Aliados podem te permitir "Balear" uma miniatura. Quando uma miniatura é Baleada, ela é removida de seu Espaço e depositada no Rio Hudson. Essa miniatura está fora do jogo até o fim do Ato em questão e não pode ser resgatada por motivo algum até a fase Entreato.

**Mercadorias
Ilegais Necessárias**



**Recompensas
de Habilidade
e de Dinheiro**

Exturca a Frente de qualquer Negócio (mesmo se nele houver um Capanga).



EXEMPLO: O Trabalho "Extorsão" está disponível dentre os Trabalhos Públicos. Em seu turno, o jogador descarta de sua mão uma carta de Dinheiro Sujo, uma de Arma e uma de Bebida Alcolica a fim de concluir esse Trabalho. Ele adiciona uma carta de \$5 à sua mão e se torna capaz de usar a habilidade da Frente de qualquer Negócio no tabuleiro (se o Negócio estiver em um Território controlado, o jogador em seu controle também pode usar a habilidade). Por fim, o jogador pega a carta de Trabalho e a coloca dentro de sua Mala, deixando vazio o espaço de Trabalho Público.



• USAR UM ALIADO

"Sou o advogado da família Corleone. Esses homens são detetives particulares contratados para proteger Vito Corleone. Eles têm licença para porte de arma. Se interferir, vai ter que comparecer perante um juiz pela manhã para se explicar." - Tom Hagen

Toda família precisa de aliados externos para proteger seus interesses e para estender suas influências a todos os domínios da cidade. Embora sua lealdade dependa da força dos seus subornos, a ajuda deles é inestimável.

Os jogadores só podem adicionar cartas de Aliado às suas mãos durante a Fase do Suborno próximo ao fim de cada Ato (ver página 20). Em seu turno durante a Fase de Negócio de Família, um jogador com uma carta de Aliado em sua mão pode optar por gastar sua ação para colocá-la em jogo.

A carta de Aliado escolhida é colocada virada para cima em frente ao jogador para mostrar que foi jogada nessa rodada. O jogador não perde suas cartas de Aliado usadas, e elas voltam à sua mão no início da fase de Tributo ao Don. No entanto, cada carta de Aliado só pode ser jogada uma vez por Ato.

O jogador, então, usa a habilidade do Aliado, realizando ações especiais e/ou ganhando cartas de acordo com o que estiver descrito na carta de Aliado.

Importante: Lembre-se de que um jogador não pode realizar uma ação de Usar um Aliado se não tiver mais alguma miniatura em seu estoque pessoal.



EXEMPLO: Em seu turno, o jogador pega de sua mão a carta do Contador da Família e a coloca virada para cima em sua frente. Ele pode pegar duas cartas de Dinheiro de sua mão e colocá-las na Mala.

MINIATURAS NEUTRAS

Algumas cartas de Aliado dão ao jogador controle temporário sobre uma miniatura neutra que pode ser colocada no tabuleiro ou simplesmente movida caso já esteja situada no tabuleiro: O Prefeito, Chefe do Sindicato ou Delegado de Polícia. Quando posta em jogo, a miniatura funciona como se pertencesse à Família do jogador. No entanto, assim que o turno desse jogador acaba, a miniatura volta a não pertencer a ninguém e age como uma facção neutra no tabuleiro durante as decisões de Guerras de Territórios (ver página 19).

Visto que pode haver diferentes cartas para esses Aliados nos Atos I, II e III, diferentes jogadores podem ser capazes de controlá-los em momentos diferentes durante a mesma Fase de Negócio de Família.



Prefeito:

Sua miniatura é colocada em um espaço de Membro da Família.



Chefe do Sindicato:

Sua miniatura é colocada em um espaço de Capanga.



Delegado de Polícia:

Sua miniatura não é colocada em nenhum espaço normal, sendo, em vez disso, simplesmente colocada na área interna do Território escolhido.

FICANDO SEM CARTAS

Se uma pilha de Mercadorias Ilegais é esgotada, nenhuma carta desse tipo pode ser adquirida.

Se uma pilha de Dinheiro de um valor específico for esgotada, os jogadores podem pegar cartas do valor menor mais próximo que estiverem disponíveis.

Se o baralho de Trabalhos for esgotado, embaralhe a pilha de descarte de Trabalhos para criar um novo baralho. Se não houver pilha de descarte, não será possível pegar cartas de Trabalho.



Il Macellaio
Famiglia Pizzino - Consigliere

- FASE DE GUERRA DE TERRITÓRIOS -

"As outras famílias não vão ficar paradas perante uma guerra total!" - Tom Hagen

Aqueles que controlam os territórios, controlam a cidade. As guerras de territórios travadas pelos representantes das famílias por toda a cidade definem quem controla cada região, concedendo tributos e poder.

Quando a Fase de Negócio de Família acabar, os jogadores devem analisar o estado do tabuleiro para determinar o resultado das Guerras de Territórios em cada um dos Territórios e verificar quem, ou se alguém, irá ganhar o controle deles.

A começar pelo Território 1 (Wall Street) e seguindo em ordem crescente, os jogadores devem comparar a Influência que cada família possui no Território. Cada miniatura no Território, ou em um dos espaços de Membro da Família adjacentes a ele, possui 1 de Influência nesse Território. Para determinar quem possui a maior Influência, os jogadores somam o total de Influência de todas as miniaturas de cada Família que está influenciando tal Território. Se houver empate, ninguém ganha o controle desse Território. Se uma Família ficar acima das outras, ela ganha o controle desse Território e coloca um dos seus marcadores de Controle no espaço de Controle do Território. Se o Território já possuir um marcador de Controle nele situado, o jogador coloca seu marcador de Controle em cima do que já estava ali (mesmo que ambos pertençam ao mesmo jogador).

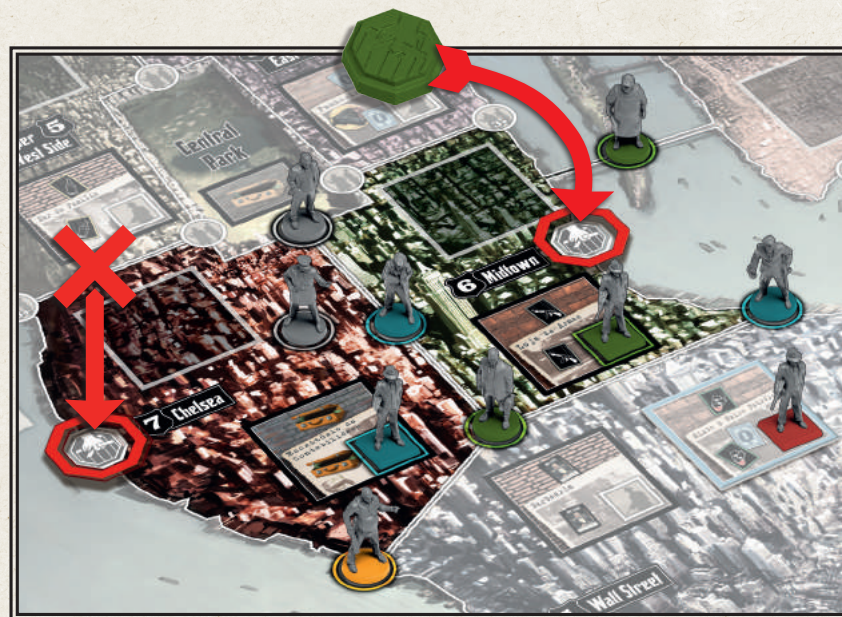
Na ordem, continue resolvendo as Guerras de Territórios em todos os Territórios do tabuleiro. Lembre-se de que, visto que as miniaturas situadas nos espaços de Membro da Família ficam adjacentes a vários Territórios ao mesmo tempo, elas influenciarão várias Guerras de Territórios diferentes de maneira independente.

Se, ao ganhar controle sobre um novo Território, um jogador ficar sem marcadores de Controle, ele pode optar por remover um dos seus marcadores de Controle que já esteja no tabuleiro para colocá-lo sobre o Território sobre o qual ele acabou de ganhar controle.

Miniaturas Neutras - as miniaturas do Prefeito, do Chefe do Sindicato e do Delegado de Polícia agem como uma facção neutra durante Guerras de Territórios. Assim como qualquer outra miniatura, cada uma possui 1 de Influência. Se essa facção neutra possuir a maior influência ou empatar nesse quesito em um Território, ninguém ganha o controle desse Território.



EXEMPLO: Vamos resolver a Guerra de Territórios em dois Territórios adjacentes:



TERRITÓRIO 6 - Midtown: A Família Pizzino (verde) possui 3 de Influência com dois Membros da Família e um Capanga; a Família Matarazzo (azul) possui 2 de Influência com dois Membros da Família; e a Facção Neutra (cinza) possui 1 de Influência com 0 Prefeito. Portanto, um marcador de Controle verde é colocado nesse Território.

TERRITÓRIO 7 - Chelsea: A Família Matarazzo (azul) possui 2 de Influência com um Membro da Família e um Capanga; as Famílias Pizzino (verde) e Marzullo (amarelo) possuem, cada uma, 1 de Influência com um Membro da Família. No entanto, a facção Neutra (cinza) possui 2 de Influência com 0 Prefeito e o Delegado de Polícia. Visto que há um empate, nenhum marcador de Controle é colocado nesse Território (embora quaisquer marcadores anteriores permaneçam ali).

CONTROLANDO TERRITÓRIOS

Apenas o marcador de Controle do topo em cada Território conta para determinar quem atualmente o controla. Os marcadores de baixo são usados apenas para determinar domínio no final do jogo (ver Bônus Finais na página 23).

Quando um jogador controla um Território, os Negócios nele situados devem, de vez em quando, pagar tributos ao jogador. Se um jogador adversário usar um Capanga ou uma habilidade de carta para Extorquir a Frente de um desses Negócios, o jogador em controle do Território em questão também pode usar as mesmas habilidades oferecidas por essa Frente de Negócio. Ver "Extorquindo a Frente de um Negócio" na página 14.



- FASE DO SUBORNO -

"Até os departamentos de polícia que nos ajudaram no passado com jogos de azar e outras coisas vão se recusar a nos ajudar quando se tratar de drogas." - Vito Corleone

Conseguir a ajuda de Aliados para a sua Família pode virar o jogo ao seu favor. No entanto, conseguir seus serviços pode exigir bastante suborno, e os jogadores devem decidir o quanto estão dispostos a gastar de seus estoques para obter esse auxílio.

Nessa fase, os jogadores podem oferecer Dinheiro de suas Malas para tentar adicionar à sua mão uma das cartas de Aliado atualmente colocadas viradas para cima na borda inferior do tabuleiro. O jogador que oferecer mais dinheiro escolhe primeiro, seguido pelos outros. Visto que há uma carta de Aliado a menos em relação ao número de jogadores, o jogador que oferecer menos dinheiro não obterá cartas de Aliado (mas também não gastará o Dinheiro).

Cada jogador abre sua Mala e, em segredo, pega quaisquer cartas de dinheiro que desejar e as coloca no interior da tampa da Mala, segurando-as na vertical sem

deixar que os outros jogadores as vejam. Os jogadores podem usar quantas cartas de Dinheiro quiserem, de qualquer valor, desde que elas já estivessem dentro de suas Malas. Um jogador pode até secretamente escolher não oferecer nada.

Quando todos os jogadores tiverem colocado seus subornos na tampa de suas Malas, todo mundo as abre simultaneamente, revelando seus subornos aos outros jogadores. O jogador que oferecer mais Dinheiro descarta seu Dinheiro de suborno nas pilhas comuns, escolhe uma das cartas de Aliado disponíveis e a adiciona à sua mão. Em seguida, o jogador com o segundo maior suborno faz o mesmo, e assim por diante. O último jogador não terá Aliados para pegar, então ele pode devolver seu Dinheiro de suborno à sua Mala. Se houver um empate entre jogadores, a vantagem vai para o jogador que vier primeiro na ordem de turnos (a começar pelo jogador com o marcador de Cabeça de Cavalo e seguindo em sentido horário).

Importante: Se um jogador não tiver oferecido Dinheiro, ele não pode pegar uma carta de Aliado, mesmo que outros jogadores abaixo dele na ordem de turnos também não tenham oferecido Dinheiro.

Embora ganhar Aliados seja uma jogada forte, isso conta contra o seu limite de cartas na mão e pode forçá-lo a descartar cartas extras durante a fase de Tributo ao Don (ver o próximo capítulo).

No último Ato do jogo, visto que o Suborno não seria usado, não há fase do Suborno.

- FASE DE TRIBUTO AO DON -

"Você não oferece amizade. Nem ao menos pensa em me chamar de Padrinho. Em vez disso, vem à minha casa no dia do casamento da minha filha e me pede para matar por dinheiro." - Vito Corleone

No final de cada Ato, todas as famílias devem pagar tributos ao Don Corleone, sendo forçadas a abrir mão de quaisquer recursos excedentes que não conseguiram esconder em suas Malas.

Primeiro, os jogadores pegam de volta quaisquer cartas de Aliado que tenham jogado durante aquele Ato (assim como qualquer uma que tiverem recém adquirido na fase do Suborno).



A Trilha de Atos indica o Limite de Cartas na Mão para cada Ato. Embora os jogadores possam ter muito mais cartas em suas mãos no decorrer dos Atos, na fase de Tributo ao Don, todos os jogadores devem descartar até atingirem o Limite de Cartas na Mão do Ato atual. Os jogadores com cartas excedentes na mão podem escolher livremente quais cartas desejam descartar. Cartas de Dinheiro e de Mercadorias Ilegais retornam para as suas respectivas pilhas comuns. Cartas de Trabalho vão para uma pilha de descarte na qual as cartas ficam viradas para cima. Quaisquer cartas de Aliado descartadas são removidas do jogo.

O Ato acaba quando o número de cartas na mão de cada jogador for igual ou menor que o atual Limite de Cartas na Mão. Caso seja o fim do Ato IV, o jogo acaba e os jogadores devem calcular seus Bônus Finais para determinar o vencedor (ver página 23). Caso contrário, os jogadores procedem para a fase Entreato antes de passarem para o próximo Ato.



*Don Marzullo
Famiglia Marzullo*

- FASE ENTREATO -

Após o fim de cada Ato e antes de iniciar o próximo, os jogadores devem realizar as seguintes tarefas:

- Remova todas as miniaturas do tabuleiro, tanto as que estiverem nos Territórios quanto quaisquer outras que possam estar no Rio Hudson após serem Baleadas. Membros da Família e Capangas voltam para os estoques de seus respectivos jogadores. Miniaturas neutras voltam para a lateral do tabuleiro.
- Mova a miniatura do Don Corleone para o próximo Ato na Trilha de Atos.
- Se os jogadores estiverem entrando no Ato II, eles devem adicionar aos seus estoques a miniatura de Consigliere de sua família. Se estiverem entrando no Ato IV, eles devem adicionar aos seus estoques a miniatura de Herdeiro de sua família.
- Usando novas cartas do baralho de Trabalhos, reabasteça quaisquer espaços de Trabalho vazios na borda direita do tabuleiro (não remova as cartas antigas). Certifique-se de prestar atenção no número de Trabalhos Públicos de acordo com o número de jogadores no jogo (ver Preparação).
- Remova do jogo quaisquer cartas de Aliado que possam ter sobrado na borda inferior do tabuleiro. Em seguida, embaralhe as seis cartas de Aliado correspondentes ao próximo Ato e coloque-as - em quantidade adequada ao número de jogadores (ver Preparação) - viradas para cima em seus respectivos espaços. Isso não é feito ao entrar no último Ato, pois não haverá Fase do Suborno.

Feito isso, inicia-se um novo Ato ao Abrir um Novo Negócio, e assim por diante.



Chiara Pizzino
Famiglia Pizzino - Herdeira

Don Tommaso Pizzino
Famiglia Pizzino



O FIM DO JOGO

"Kay, o jeito do meu pai de fazer as coisas acabou, está no fim. Até ele sabe disso." - Michael Corleone

Quando se encerra o Ato IV, o jogo acaba e chega o momento de determinar qual Família conseguiu acumular mais dinheiro. Durante a Fase de Tributo ao Don do Ato IV, os jogadores só puderam manter até duas cartas na mão. **Ao contrário das outras rodadas, os jogadores, agora, colocam as cartas de suas mãos dentro de suas Malas, contanto que sejam cartas de Dinheiro.** Qualquer outro tipo de carta em suas mãos devem ser descartadas.

Os jogadores, então, abrem suas Malas e retiram todas as cartas dali. Separe as cartas de Dinheiro das cartas de Trabalho e, em seguida, atribua os bônus a cada jogador.

- BÔNUS FINAIS -

Embora o Dinheiro que os jogadores acumularam no decorrer do jogo seja essencial para a sua vitória, há alguns bônus importantes que os jogadores podem obter no fim do jogo:

• BÔNUS DE DOMÍNIO DE TERRITÓRIO

Os jogadores ganham um **bônus de \$5** para **cada** Território no qual possuírem o maior número de marcadores de Controle. Caso haja empate, o bônus vai para o jogador empatado dono do marcador de Controle que estiver no topo da pilha.

• BÔNUS DE TRABALHOS

Os jogadores dividem por cor as cartas de Trabalho que possuíam em suas Malas e comparam quantidades. Para cada cor de Trabalho diferente (amarelo, azul, verde e cinza), o jogador que possuir mais cartas da cor em questão ganha um **bônus de \$5**. Caso haja empate, todos os jogadores empatados ganham o bônus.

Após aplicar todos os bônus, os jogadores comparam quanto Dinheiro possuem. A Família que possuir mais Dinheiro é a vencedora, tornando-se a Família dominante na cidade de Nova Iorque!

Caso haja empate, o jogador empatado que tiver ganhado mais Bônus de Domínio de Território será o vencedor.



Capanga Contratado
O Chefe do Sindicato

Produtor de Hollywood
Pequeno Agente de Apostas



*Gestor de Provas
da Polícia*

Delegado de Polícia



Consultor Fiscal

Prefeito



Capanga

Sofia Vitale
Famiglia Vitale - Consigliere

Tancredi Vitale
Famiglia Vitale - Herdeiro

Don Gianni Vitale
Famiglia Vitale

ÍCONES DE HABILIDADE

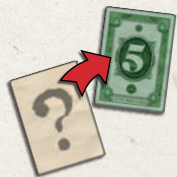
Os ícones mostrados nos Negócios em algumas cartas de Aliado indicam as habilidades que os jogadores podem usar. Se um ícone for exibido várias vezes, isso significa que essa habilidade pode ser usada esse mesmo tanto de vezes. Segue o que cada ícone significa:



Pegue **UMA** carta de Dinheiro da sua mão, mostre-a aos outros jogadores e coloque-a em sua Mala.



Pegue as **DUAS** primeiras cartas do topo do baralho de Trabalhos, escolha **UMA** e adicione-a à sua mão, descartando a outra.



Escolha **1** carta, descarte-a de sua mão e adicione uma carta de Dinheiro de \$5 à sua mão.



Escolha **2** cartas, descarte-as de sua mão e adicione uma carta de Dinheiro de \$5 à sua mão.



Escolha **3** cartas, descarte-as de sua mão e adicione uma carta de Dinheiro de \$5 e uma de \$3 à sua mão.



Escolha **1** carta, descarte-a de sua mão e adicione uma carta de Bebida Alcoólica, de Arma **OU** de Dinheiro Sujo à sua mão.



Pegue das pilhas comuns a carta de Dinheiro do valor indicado e adicione-a à sua mão. Lembre-se da regra Sem Troco (página 15): você deve pegar exatamente as cartas indicadas, sem substituições da sua mão.



Pegue das pilhas comuns a carta de Mercadoria Ilegal indicada e adicione-a à sua mão.



Pegue o marcador de Cabeça de Cavalo e coloque-o próximo a você. Você é o primeiro jogador daqui para frente.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Eric M. Lang

Arte da Capa e dos Personagens: Karl Kopinski

Arte do Plano de Fundo: Richard Wright

Arte do Tabuleiro: Nicolas Fructus

Desenvolvimento: Fel Barros, Alexandru Olteanu, Eric M. Lang

Produtores: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Renato Sasdelli

Design Gráfico: Mathieu Harlaut e Louise Combal

Regras: Thiago Aranha

Revisão: Colin Young e Jason Koeppe

Testes: 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 Chilibecki, 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

Editor: David Preti

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão BR: Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

TM & © 2017 Paramount Pictures. Todos os Direitos Reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. Spaghetti Western Games, CoolMiniOrNot e a logomarca da CMON são marcas registradas da CMON Global Limited. Todos os direitos reservados. Componentes reais podem diferir daqueles ilustrados. Fabricado na China.

ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO DESTINADO AO USO POR PESSOAS MENORES DE 14 ANOS.



RESUMO DAS REGRAS

- PREPARAÇÃO -

- Posicione Trabalhos Públicos e Aliados de acordo com o número de jogadores.
- Posicione Negócios iniciais em jogos com 4 e 5 jogadores.
- Cada jogador pega a miniatura de Don da sua Família, dois Capangas (três em jogos com 2 jogadores), marcadores de Controle, uma Mala e uma mão composta de dois Trabalhos, uma carta de \$1, uma de \$2 e uma de \$3.

- FASES DE CADA ATO -

• ABRIR NOVOS NEGÓCIOS

Adicione uma peça de Negócio ao espaço vazio de Negócio do Território de numeração mais baixa disponível.

• NEGÓCIO DE FAMÍLIA

Cada jogador realiza uma ação, em sentido horário, até que todos fiquem sem miniaturas.

- **USAR UM CAPANGA** - Coloque um Capanga em um Negócio para Extorquir sua Frente (o jogador em controle desse Território também ganha a habilidade).
- **USAR UM MEMBRO DA FAMÍLIA** - Coloque uma miniatura de Membro da Família no tabuleiro para Extorquir os Fundos de todos os Negócios em Territórios adjacentes.
- **CONCLUIR UM TRABALHO** - Descarte da sua mão as Mercadorias Ilegais necessárias para concluir uma carta de Trabalho da sua mão ou dos Trabalhos Públicos. Ganhe os benefícios indicados na carta de Trabalho e coloque-a na sua Mala.
- **USAR UM ALIADO** - Coloque uma carta de Aliado da sua mão virada para cima na mesa para usar a habilidade desse Aliado.

• GUERRA DE TERRITÓRIOS

Compare a Influência das miniaturas de cada jogador em cada Território. O dono da Influência mais alta coloca um marcador de Controle no Território. Se houver empate, nenhum marcador é colocado (miniaturas neutras também competem).

• SUBORNO

Os jogadores oferecem dinheiro de suas Malas a fim de ganhar novos Aliados. Os jogadores escolhem em ordem de oferta, e, caso haja empate, ganha o jogador que vier antes na ordem de turnos. O último jogador não obtém um Aliado, mas devolve sua oferta em Dinheiro à sua Mala.

• TRIBUTAO DON

Os jogadores pegam de volta Aliados usados e descartam cartas de suas mãos até atingirem o Limite de Cartas na Mão do Ato atual.

• ENTREATO

Remova todas as miniaturas do tabuleiro. Avance a miniatura do Corleone na Trilha de Atos. Receba novas miniaturas quando indicado na Trilha de Atos. Reabasteça Trabalhos Públicos e posicione os Aliados do Ato atual.

- FIM DO JOGO -

Coloque dentro da sua mala as 2 cartas de Dinheiro que restam em sua mão (qualquer outro tipo de carta é descartado).

- Bônus de \$5 para cada Território no qual possuir o maior número de marcadores de Controle. Em caso de empate, ganha o marcador do topo.
- Bônus de \$5 para cada cor de Trabalho da qual você tiver o maior número de cartas. Em caso de empate, todos os jogadores empatados ganham o bônus de \$5.

O jogador com mais Dinheiro é o vencedor. Desempate: jogador com mais bônus de domínio de Território.