

GANGI NOWEGO JORKU

OMÓWIENIE GRY

Zanurz się w atmosferę intryg, podwójnych układów i zrad toczących się wśród gangów XIX-wiecznego Nowego Jorku. Wraz ze swoimi zaufanymi ludźmi wkrocz do najniebezpieczniejszych zaułków dzielnicy The Five Points i zdobądź dominację nad przestępczym półświatkiem jednego z największych miast w Stanach Zjednoczonych.

Gangsterzy wspinają się po piramidzie ułożonej z kart, która symbolizuje znaną dzielnicę szumowin The Five Points, poczynając od podrzędnych ulic, poprzez coraz ważniejsze miejsca, aż do godności samego Władcy Przestępczego Podziemia. Gdy ten ostatni zostanie już wybrany, gangsterzy mogą nadal walczyć o pozycję, zdradzając swoich sąsiadów i wbijając im noże w plecy. Uczestnicy gry toczą wówczas rozgrywkę – zagrywając karty wpływów – aż do chwili, gdy wszyscy spają, kończąc w ten sposób zabawę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- ♣ Instrukcja
- ♣ Talia 70 kart:
 - ♦ 16 szefów gangów
 - ♦ 48 członków gangów



rewersy



awersy

- ♦ 1 karta podsumowania zasad **Władcy Przystępczego Podziemia** (punktacji) [1]
- ♦ 1 karta podsumowania zasad **Ziemi niczyjej** (The Old Brewery i The Bowery Theatre) [2]
- ♦ 1 karta podsumowania zasad **Serca dzielnicy** (Orange Street, Cross Street i Anthony Street) [3]
- ♦ 1 karta Mulberry Bend, Bandit's Roost, Cow Bay i Bottle Alley [4]
- ♦ 1 karta Park Street, Mott Street, Chatham Square, Paradise Square i Centre Street [5]
- ♦ 1 karta Pell Street, Pearl Street, Bayard Street, Elm Street, Franklin Street i Leonard Street [6]



PRZYGOTOWANIE GRY

ROZDANIE KART GANGSTERSKICH SOJUSZY

- ♣ Weźcie po jednej karcie z każdego gangu (jest ich 8), potasujcie i rozdajcie każdemu graczowi po dwie karty. Dzięki temu wszyscy gracze będą mieli 2 unikatowe karty członków gangów.
- ♣ Następnie w losowy sposób rozdajcie każdemu graczowi po jeszcze jednej karcie członka gangu. Jeśli tym sposobem gracz otrzyma duplikat gangu, który ma już na ręce, odkłada kartę zakrytą i otrzymuje od rozdającego kolejną kartę członka gangu. Dzieje się tak do momentu, w którym każdy z graczy będzie miał 3 różne karty członków gangów.
- ♣ Otrzymane karty reprezentują gangsterskie sojusze każdego gracza. Zachowajcie swoje karty w tajemnicy przed innymi, ponieważ będą one punktować na zakończenie gry.



3 gangsterskie sojusze



5 gangsterskich wpływów

ROZDANIE KART GANGSTERSKICH WPŁYWÓW

- ♣ Przetasujcie pozostałe karty członków gangów i rozdajcie po 4 karty (w grze na 4 osoby) lub po 5 kart (w grze na 2 lub 3 osoby) każdemu graczowi. Reprezentują one wpływy, jakie dany gracz ma wśród członków gangów.
- ♣ **Karty gangsterskich wpływów trzymajcie oddzielnie od kart gangsterskich sojuszy i zachowajcie je w tajemnicy przed innymi.**

UTWORZENIE TALII CZŁONKÓW GANGÓW

- ♣ Odlóżcie na bok pozostałe karty członków gangów i stwórzcie z nich odkrytą talię.
- ♣ Następnie potasujcie 16 kart szefów gangów i umieśćcie je odkryte na wierzchu talii członków gangów, tym samym tworząc kompletną talię.

***Uwaga:** Tak przygotowana talia zagwarantuje stosunkowo równy rozkład kart gangów na początku gry.*



UTWORZENIE PODSTAWY PIRAMIDY

- ♣ Ułóżcie pierwsze sześć kart z **talii członków gangów** w postaci odkrytego rzędu wzdłuż dolnej części obszaru gry, pozostawiając pomiędzy każdą z kart miejsce o szerokości jednej karty.
- ♣ W trakcie gry ów rząd będzie stanowił podstawę sześciorzędowej piramidy ułożonej z kart, należy więc zadbać o to, aby zostało wystarczająco dużo miejsca na rozwój gry.

UMIESZCZENIE KART PODSUMOWAŃ ZASAD I ULIC



- ♣ Umieśćcie kartę podsumowania zasad **Władcy Przestępczego Podziemia** (punktacji), po jednej stronie piramidy, na równi z jej szczytem **1**.
- ♣ Bezpośrednio pod nią umieśćcie kartę podsumowania zasad **Ziemi niczyjej** (The Old Brewery i The Bowery Theatre), na równi z przyszłym 5. rzędem piramidy **2**.
- ♣ Pod kartą podsumowania zasad **Ziemi niczyjej** połóżcie kartę podsumowania zasad **Serca dzielnicy** (Orange Street, Cross Street i Anthony Street), na równi z przyszłym 4. rzędem piramidy **3**.
- ♣ Pozostałe karty ulic umieśćcie odpowiednio na równi z przyszłym 3., 2. i 1. rzędem piramidy:
 - ♦ Mulberry Bend, Bandit's Roost, Cow Bay i Bottle Alley **4**,
 - ♦ Park Street, Mott Street, Chatham Square, Paradise Square i Centre Street **5**,
 - ♦ Pell Street, Pearl Street, Bayard Street, Elm Street, Franklin Street i Leonard Street **6**.

PIERWSZY GRACZ

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia oglądała gangsterski film.

PRZEBIEG GRY

DROGA NA SZCZYT

Swoje tury będziecie rozgrywać, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W grze występują dwa rodzaje tur:

1. Zajęcie przez gang jednej ulicy lub miejsca.
2. Użycie kart gangsterskich wpływów, aby przepędzić członka gangu z ulicy lub miejsca.

ZAJĘCIE PRZEZ GANG ULICY LUB MIEJSCA

Zajęcie przez gang ulicy lub miejsca jest najczęstszą akcją, jakiej będziecie używać, aby zabezpieczyć swoją pozycję i zadbać o interesy własnego gangsterskiego sojuszu.

- ♣ Zajęcie ulicy lub miejsca polega na poruszeniu w pionie karty członka gangu w taki sposób, aby zajęła ona bardziej prestiżowe miejsce w całej dzielnicy The Five Points (piramidzie).
- ♣ Kiedy członek gangu zajmie bardziej prestiżową ulicę (A), wynikającą z tego ruchu puste miejsce musi zostać uzupełnione przez aktywnego gracza.
 1. Jeśli puste miejsce pojawia się w innym rzędzie piramidy niż najniższy, należy wypełnić je jedną z dwóch kart członków gangów znajdujących się poniżej (wybór należy do aktywnego gracza) (B). Spowoduje to pojawienie się kolejnego pustego miejsca, które należy wypełnić według tej samej zasady.
 2. Jeśli puste miejsce znajduje się w najniższym rzędzie piramidy, należy je wypełnić wierzchnią kartą z **talii członków gangów** (C).



- ♣ Kiedy każde puste miejsce w dzielnicy The Five Points wynikające z przesunięcia przez gracza pierwszej karty zostanie rozpatrzone, kolejka aktywnego gracza dobiega końca.
- ♣ W przypadku gdy skończą się karty członków gangów (zdarza się to rzadko), potasujcie odrzucone karty i stwórzcie z nich nową **talię kart członków gangów**.
- ♣ Karty członków gangów potrzebują wsparcia, aby móc zajmować bardziej prestiżowe ulice lub miejsca.

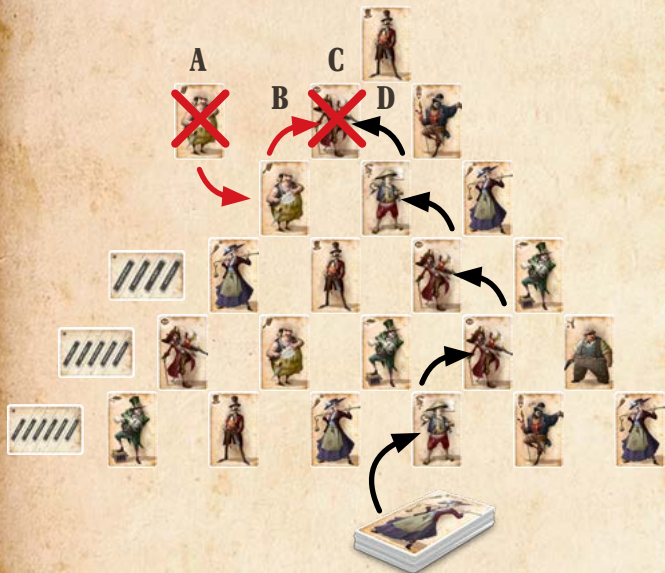
1. Mogą one wspinać się wyłącznie w stronę sąsiednich kart członków gangów (A).
2. Jeśli pole na lewo lub na prawo od awansowanej karty jest puste (B), nie może ona wspinać się w kierunku tego pola (C).



UŻYCIE KART GANGSTERSKICH WPLYWÓW

Użycie kart gangsterskich wpływów, aby przepędzić kartę członka gangu z danej ulicy lub miejsca, to niezwykle użyteczny sposób wyeliminowania rywalizujących kart gangów. Każdy uczestnik gry ma jednak niewielką liczbę kart gangsterskich wpływów, które może wykorzystać podczas rozgrywki.

- ♣ Zamiast awansować członka gangu w pokojowy sposób, możesz odrzucić kartę gangsterskiego wpływu ze swojej ręki, aby wpłynąć na członka gangu znajdującego się na danej ulicy lub w danym miejscu – przepędza on wtedy **jednego ze swoich sąsiadów**.
- ♣ Aktywny gracz odrzuca kartę gangsterskiego wpływu ze swojej ręki (A), aby wpłynąć na wybranego członka gangu znajdującego się na danej ulicy lub w danym miejscu (B).

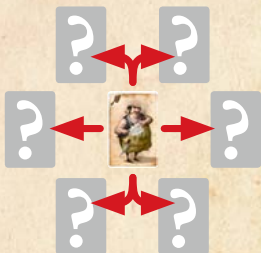


1. Aby przepędzić sąsiedniego członka gangu (C) znajdującego się w trzech górnych rzędach piramidy, **musisz użyć pasującej do wybranego przez siebie członka gangu karty gangsterskiego wpływu**.
2. Aby przepędzić dowolnego innego, sąsiedniego członka gangu (znajdującego się w trzech dolnych rzędach piramidy), **możesz użyć dowolnej posiadanej przez siebie karty gangsterskiego wpływu**.

- ♣ Sąsiednia przepędzona karta jest usuwana z gry, doprowadzając do pustego miejsca w dzielnicy The Five Points, które aktywny gracz musi rozpatrzyć zgodnie z zasadami zajęcia przez gang ulicy lub miejsca (D).

Członek gangu podlegający wpływowi może przepędzić jednego sąsiada w dowolnym z sześciu pokazanych kierunków – na lewo, na prawo lub dowolnie na ukos.

Członek gangu może przepędzić nawet członków swojego własnego gangu. Przepędzone mogą zostać wszystkie karty, wliczając w nie kartę członka gangu na pozycji Władcy Przystępczego Podziemia.



WŁADCA PRZESTĘPCZEGO PODZIEMIA, ZIEMIA NICZYJA I SERCE DZIELNICY

Karty podsumowań zasad **Ziemi niczyjej** i **Serca dzielnicy** opisują specjalne efekty zachodzące, gdy któryś z graczy po raz pierwszy awansuje kartę członka gangu do odpowiedniego rzędu.

Obie karty posiadają identyczny efekt. Zmuszają one aktywnego gracza oraz każdego innego gracza poza tym, który siedzi na prawo od aktywnego gracza, aby ujawnili jedną ze swoich trzech kart gangsterskich sojuszy i umieścili ją odkrytą na stole (w grze na 2 osoby karty podsumowania zasad **Ziemi niczyjej** i **Serca dzielnicy** zmuszają tylko gracza aktywnego (który wywołał ich efekt), aby ujawnił swoją jedną kartę gangsterskich sojuszy).

PASOWANIE

Po koronacji Władcy Przystępczego Podziemia gracze mogą pasować zamiast odrzucać swoje karty gangsterskich wpływów celem dokonywania aktów zdrady. Gracze, którzy spasuują, nie mogą powrócić do gry i muszą poczekać, aż wszyscy inni uczestnicy rozgrywki spasuują, a korona władcy będzie wreszcie bezpieczna w rękach któregoś z gangów.

PRZESTĘPCZA KORONACJA

OBLICZENIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (PZ) SOJUSZNICZYCH GANGÓW

Kiedy wszyscy spasujecie, gra dobiega końca. Ujawniacie wtedy trzy karty gangsterskich sojuszy, które otrzymaliście na początku gry.

- ♣ Za kartę gangsterskiego sojuszu pasującą do karty **Władcy Przystępczego Podziemia**, czyli karty znajdującej się na szczycie piramidy **1** gracz zdobywa **3 PZ**.
- ♣ Za każdą kartę gangsterskiego sojuszu pasującą do karty **Ziemi niczyjej**, czyli karty znajdującej się w drugim rzędzie piramidy **2** gracz zdobywa **2 PZ**.
- ♣ Za każdą kartę gangsterskiego sojuszu pasującą do karty **Serca dzielnicy**, czyli karty znajdującej się w trzecim rzędzie piramidy **3** gracz zdobywa **1 PZ**.

10 PZ to najwyższy możliwy wynik!

Osoba z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą.

- ♣ Remisy rozstrzyga się na korzyść gracza, któremu pozostała największa liczba kart gangsterskich wpływów.
- ♣ Jeśli nadal jest remis, należy go rozstrzygnąć w przyjacielskim pojedynku na otulinową broń.

PRZYKŁAD: *Królem został członek gangu Szczurołapy. Obaj członkowie gangów zajmujący **Ziemię niczyją** to członkowie gangu Smoki Broadwayu, podobnie jak jeden z zajmujących **Serce dzielnicy**. Pozostali dwaj gangsterzy zajmujący **Serce dzielnicy** pochodzą z gangów Łobuzy Świętego Patryka i Hebanowi żniwiarze. Karty gangsterskich sojuszy Gracza 1 to Damulki z przedmieścia (0 PZ), Smoki Broadwayu (2+2+1 PZ) oraz Hebanowi żniwiarze (1 PZ), co daje mu łącznie 6 PZ. Z kolei karty gangsterskich sojuszy Gracza 2 obejmują Szczurołapów (3 PZ), Łobuzów Świętego Patryka (1 PZ) oraz Hebanowych żniwiarzy (1 PZ), co oznacza sumę 5 PZ. Zwycięża Gracz 1!*

NAZWY GANGÓW



**Sycylijscy
rzeźnicy**



**Smoki
Broadwayu**



**Dandysi
półświatka**



**Damulki
z przedmieścia**



**Kiziorzy
Five Points**



Szczurołapy



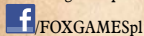
**Hebanowi
żniwiarze**



**Łobuzy
Świętego Patryka**



Grupa Wydawnicza Foksal Sp z. o.o.
al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2016 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl



/FOXGAMESpl



© 2015 Gyphon Games

Autor: Gordon Hamilton
Ilustracje: Tomek Larek
Wydawca: Wojciech Rzadek
Tłumaczenie: Marek Mydel
Redakcja: Tomasz Chmielik
Korekta: Anna Kolak
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Sulc