

THE BOSS



Autor gry: Alain Olier
Ilustracje: Tony Rochon

Wiek: 10+, Czas rozgrywki: 20-60 minut, od 2 do 4 graczy

ZAWARTOŚĆ

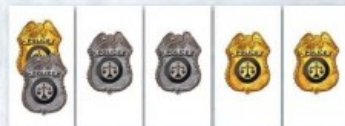
■ 27 kart „miasta”



■ 8 kart „mafiozów”



■ 5 kart „policji”



1 „podwójna”; 2 „srebrne”; 2 „złote” odznaki

4 NEW YORK - 4 BOSTON
5 DETROIT - 4 CINCINNATI
3 PHILADELPHIA - 4 MEMPHIS
3 KANSAS CITY

NEW YORK - BOSTON
DETROIT - CINCINNATI
PHILADELPHIA - MEMPHIS
KANSAS CITY - CHICAGO

- 36 kostek „gangsterów” (24 Zawodowców, 12 Amatorów)
- 4 kostki będące „znacznikiem punktów”
- 4 znaczniki „wygnania”
- 1 znacznik „rozpoczynającego”
- Instrukcja

■ 1 plansza punktowa



PRZYGOTOWANIE DO GRY

► PRZYDZIELENIE ZNACZNIKÓW

Każdy z graczy otrzymuje znaczniki w jednym z dostępnych kolorów, 9 gangsterów, znacznik wygnania oraz znacznik posiadanej forsy (punktów), który umieszcza, na planszy punktowej, na polu ze znacznikiem „\$”.

Przykład z użyciem kostek dla grającego kolorem żółtym:



Znacznik punktów



Znacznik wygnania



6 Zawodowców



3 Amatorów

KOSTKI GANGSTERÓW



► UŻYWANE KARTY

Karty, których będziemy używać podczas gry różnią się w zależności od liczby graczy:

	2 graczy	3 graczy	4 graczy
NEW YORK	✓	✓	✓
CHICAGO	✓	✓	✓
BOSTON	✓	✓	✓
DETROIT	✓	✓	✓
KANSAS CITY	Karty nie używane podczas gry dla 2 graczy	✓	✓
CINCINNATI		✓	✓
MEMPHIS		Karty nie używane podczas rozgrywki dla 3 graczy	✓
PHILADELPHIA			✓
Liczba kart „mafiozów”	4	6	8
Liczba kart „miast”	13	20	27

► ROZDANIE KART

Najstarszy gracz bierze znacznik gracza rozpoczynającego i rozkłada karty w następujący sposób:

Gra dla 2 graczy



Gra dla 3 graczy



Gra dla 4 graczy



- Rozłóż karty mafiozów na środku stołu w kolejności od najmniejszej do największej wartości znajdującej się w lewym górnym rogu każdej z nich, tak jak pokazano na powyższej ilustracji. Ich ilość jest różna w zależności od ilości grających.
- Podczas pierwszego rozdania kartę „Chicago” kładzie się pomiędzy kartą „New York” (1), a kartą „Boston” (2).
- Połóż planszę punktacji na stole kładąc znacznik każdego z graczy na miejscu z symbolem „\$”.
- Rozłóż pod każdym z miast po jednej zakrytej karcie z puli odpowiadających im kart (w tym samym kolorze), wyłączając Chicago (wzoruj się na kolejnej ilustracji).

- Pozostałe karty potasuj i rozdaj kolejno każdemu z graczy. Niezależnie od ilości grających każdy z nich powinien posiadać teraz po 5 kart.
- Potasuj karty „policji” i odłóż je w zakrytym stosie na boku.

PRZYKŁAD GRY PRZYGOTOWANEJ DLA 4 GRACZY



Karty „policji”



Karty
„mafiozów”



Plansza punktacji



Karty „miasta”



PRZEBIEG I CEL ROZGRYWKI

- Gra składa się z kilku rozdań. Rozdanie kończy się gdy żaden z graczy nie ma już kart na ręce i gdy zostaną rozpatrzone wszystkie profity i sankcje z niej wynikające.
- Rozdanie składa się z maksymalnie 5 tur.
- Dwie tury przed końcem każdego z rozdań odkrywamy kartę „policji”. Gdy na stole pojawią się odznaki w tym samym kolorze (2 złote, albo srebrne oraz podwójna odznaka) gra się kończy wraz z końcem trwającego rozdania.
- **Gra tym samym składa się z od 3 do 5 rozdań.**

■ Wygrywa gracz, który na koniec rozgrywki zgromadzi największą ilość pieniędzy. Ich ilość zdobyta przez każdego z graczy wraz z końcem każdego rozdania jest zaznaczona na planszy punktacji znacznikiem w jego kolorze.

■ Wraz z końcem rozdania, gracz posiadający największą ilość gangsterów na karcie „miasta” zdobywa położoną przy nim na początku rozdania zakrytą kartę* (zobacz „Zdobycze i Porażki”).

■ Zawodowi gangsterzy są zabierani przez graczy z powrotem do puli gangsterów dostępnych w kolejnym rozdaniu (z wyjątkiem gangsterów „zabitych”, „uwięzionych” lub „rannych”), a użyci Amatorzy są zawsze usuwani z gry.

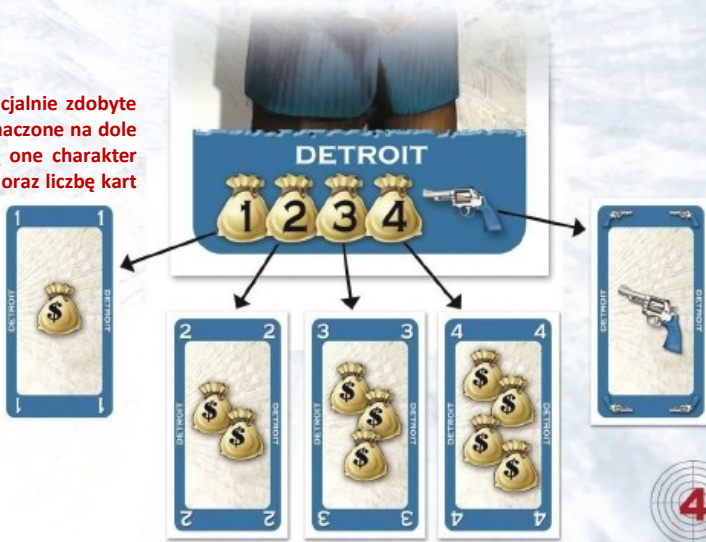
** rozpatrując Zdobycze z Chicago sprawdź rozdział „Chicago” oraz „Profity i Sankcje”.*

Przypomnienie...

Możliwe efekty porażki oraz potencjalnie zdobyte pieniądze w każdym z miast są zaznaczone na dole każdej z karty mafiozów. Określają one charakter kart w ramach konkretnego miasta oraz liczbę kart wchodzących w jego skład.

Przykład:

W Detroit, gracz może zdobyć 1, 2, 3 albo 4 \$, ale może także stracić jednego ze swoich gangsterów (może zostać zabity – symbol rewolweru).



ROZPOCZĘCIE GRY

Gracz ze znacznikiem rozpoczynającego rozdaje karty i pierwszy wykonuje swój ruch, a kolejka przebiega dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara (z wyjątkiem ostatniej tury: patrz „Ostatnia tura gry”).

Podczas każdej z jednej z pięciu tur w trakcie rozdania, gracz wykonuje jedną, lub dwie akcje:

1^{wsza} Akcja: Opcjonalna

- Dołożenie 1, lub więcej gangsterów do wybranego miasta.

2^{ga} Akcja: Obowiązkowa

- Odkrycie jednej z kart „miasta” i dołożenie jej do miasta z którego pochodzi.

1^{wsza} AKCJA: OPCJONALNA

Dołożenie 1, lub więcej gangsterów do wybranego miasta.

- Podczas każdej swojej tury gracz może dołożyć tak wielu gangsterów (Amatorów, bądź Zawodowców) jak mu się tylko podoba na kartę „mafiozo” sprawującego kontrolę nad jednym z „miast”, czyli nad kartami jednego koloru (karta ta może oczywiście być w każdej turze inna).

- Zawodowcy i Amatorzy mają taką samą wartość.
- Amatorzy nigdy nie mogą być samotni w mieście
 - Nie mogą zostać dodani do miasta, w którym nie ma przynajmniej jednego Zawodowca w tym samym co oni kolorze.
 - Liczba gangsterów różnych kolorów znajdujących się w tym samym mieście nigdy nie może być taka sama.
- Jeśli gracz chce wysłać swoich gangsterów do miasta, nad którym kontrolę sprawują gangsterzy innego koloru, musi dołożyć do niego przynajmniej o jednego gangstera więcej niż gracz posiadający większość. Mówiąc w skrócie, w ilości gangsterów różnego koloru w obrębie jednego miasta nigdy nie może zdarzyć się remis.

Przykład:

Gracz wysłał w trakcie poprzedniej tury do miasta jednego ze swoich gangsterów; następnie, inny gracz posłał dwóch swoich do tego samego miasta. Jeśli podczas kolejnych tur gracz, który miał w tym mieście jednego gangstera będzie chciał przejąć nad nim kontrolę musi dołożyć jeszcze przynajmniej dwóch swoich. Będzie miał tym samym trzech gangsterów, podczas gdy jego przeciwnik tylko dwóch.



► WAŻNE:

- Raz położony gangster nie może zostać ani usunięty, ani przemieszczony do innego miasta.
- Na końcu każdego rozdania Amatorzy użyci w nim są usuwani poza grę, a Zawodowcy wracają do puli gangsterów gotowych do użycia w następnym rozdaniu.
- Na koniec każdego rozdania znacznik gracza rozpoczynającego jest przekazywany kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Rewers każdej z kart posiadanej przez każdego z grających musi być zawsze widoczny dla reszty graczy.

2^{ga} AKCJA: OBOWIĄZKOWA

► Odkrycie jednej z kart „miasta”

Odkryta karta jest dokładana pod kartą zakrytą należącą do tego samego „miasta” (ten sam kolor – patrz poniżej)

Karty
„mafiozów”



Karty „miasta”
(zakryte)



Przykład
odkrytych
kart „miasta”



Podczas swojej tury gracz może umieścić gangsterów na karcie mafiozo, a odkryć kartę należącą do innego „miasta” (kartę innego koloru). Nie ma obowiązku układania tej samej karty miasta, do którego przyporządkował gangsterów.



CHICAGO

Alcapo (mafiozo z Chicago) rządzi swoim miastem, ale pozwoli graczowi wyciągać z niego profity pod warunkiem, że ten się z nim nimi podzieli.

Zwróć uwagę: Karta „Chicago” przemieszcza się o jedno miejsce w prawo wraz z każdym kolejnym rozdaniem.



► Ułożenie kart przed pierwszym rozdaniem w rozgrywce dla trzech graczy.

- Jeśli karta „Chicago” będzie kartą najbardziej po prawej stronie w rzędzie kart mafiozów, jej działanie się nie zmienia, ale nie będzie się przemieszczać do końca gry.
- Gangsterzy są dokładani w Chicago w ten sam sposób jak w innych miastach, ale można zacząć ich dokładać dopiero gdy gracz ma już przynajmniej jednego gangstera w innym mieście.



► Ułożenie kart przed drugim rozdaniem w rozgrywce dla trzech graczy.

PROFITY I SANKCJE – przykład na stronie 9

- Jeśli na koniec rozdania gangsterzy jednego gracza są najliczniejsi w obrębie jednego miasta (wliczając w to na równi Amatorów i Zawodowców) to gracz zdobywa zakrytą kartę miasta leżącą pod nim (wyjątkiem jest Chicago).
- Jeśli na koniec rozdania gangsterzy jednego gracza są najliczniejsi w „Chicago” (wliczając w to Amatorów i Zawodowców), sumuje on wszystkie ostatnie zagrane karty w każdym z miast leżącym po lewej stronie od „Chicago”. Jeśli suma jest liczbą nieparzystą, Alcapo jest zadowolony i podzieli się z graczem profitem. Rozpatrując kartę „Chicago”, „więzienie”, „szpital”, „wygnanie” i „rewolwer” wartość są 0 i nie działają ich efekty.



► ZNACZENIE KART

Gracz może zdobyć dwa rodzaje kart:

1. Karty „profitów”:



- gracz zdobywa pokazaną sumę

Przesuwa swój znacznik na torze punktacji do przodu o wskazaną ilość.

2. Karty „sankcji”:



REWOLWER:

Jeden z Zawodowców gracza zostaje zabity; jego znacznik jest usuwany poza grę.



WIĘZIENIE:

Jeden z Zawodowców gracza zostaje uwięziony (pole na planszy punktacji) na dwa najbliższe rozdania. Po ich rozegraniu gracz otrzymuje jego znacznik z powrotem.



SZPITAL:

Jeden z Zawodowców gracza zostaje ranny. Jest umieszczany w szpitalu (pole na planszy punktacji) na 1 rozdanie. Po jego rozegraniu gracz otrzymuje znacznik gangstera z powrotem.



WYGNANIE:

Do końca gry gracz nie może wysłać gangsterów do tego miasta. Jako przypomnienie kładzie się na karcie mafiozo tego miasta znacznik „wyznania” w kolorze gracza, który otrzymał tą kartę.

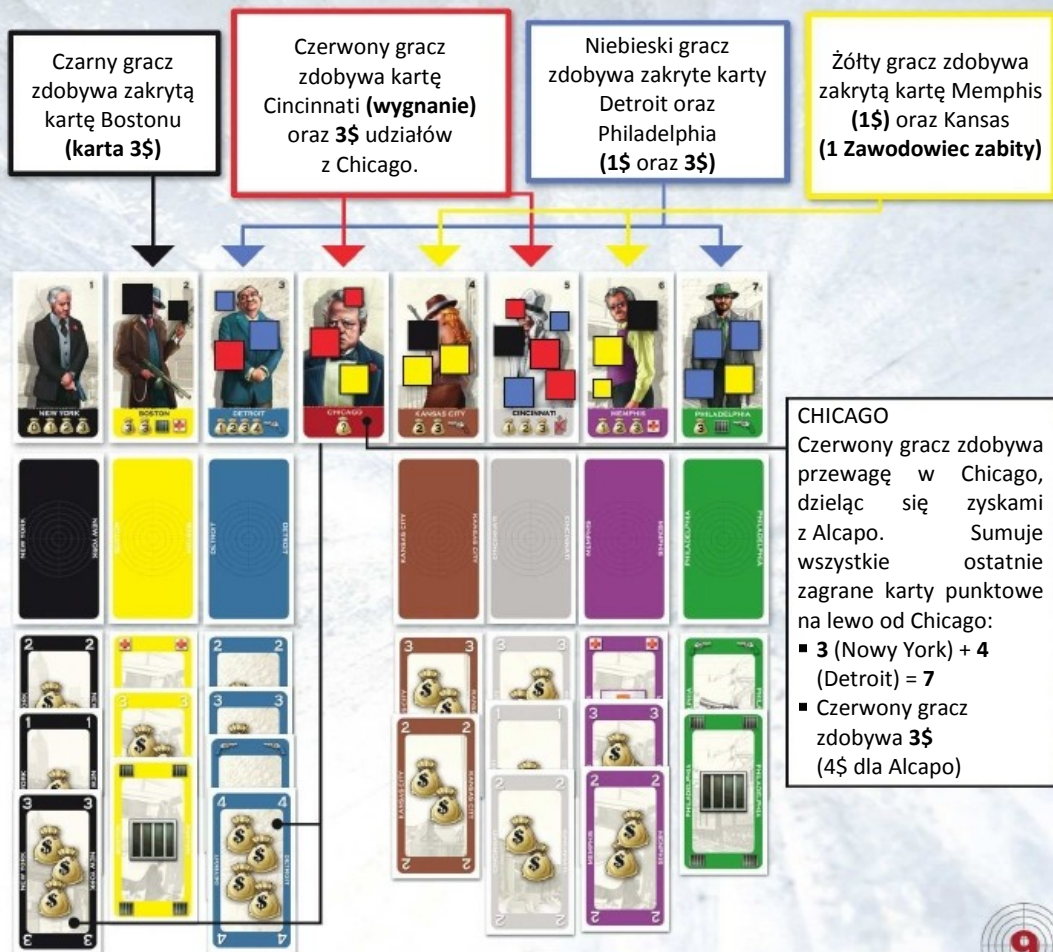
► PUNKTOWANIE

- Każdy z graczy przesuwa swój znacznik na torze punktowym o tyle pól jaką sumę zgromadził w tym rozdaniu.
- Pole startowe na planszy punktacji to pole z symbolem „\$”.
- Gdy znacznik punktowy któregoś z graczy dotrze do pola startowego to robi drugie okrążenie na planszy – zgromadzone punkty sumują się.

> Na planszy nie zaznacza się pieniędzy zgromadzonych przez Alcapo – mafiozo z Chicago.



PRZYKŁAD PRZYDZIELENIA GANGSTERÓW: KONIEC 3 ROZDANIA PODCZAS GRY 4 OSOBOWEJ:

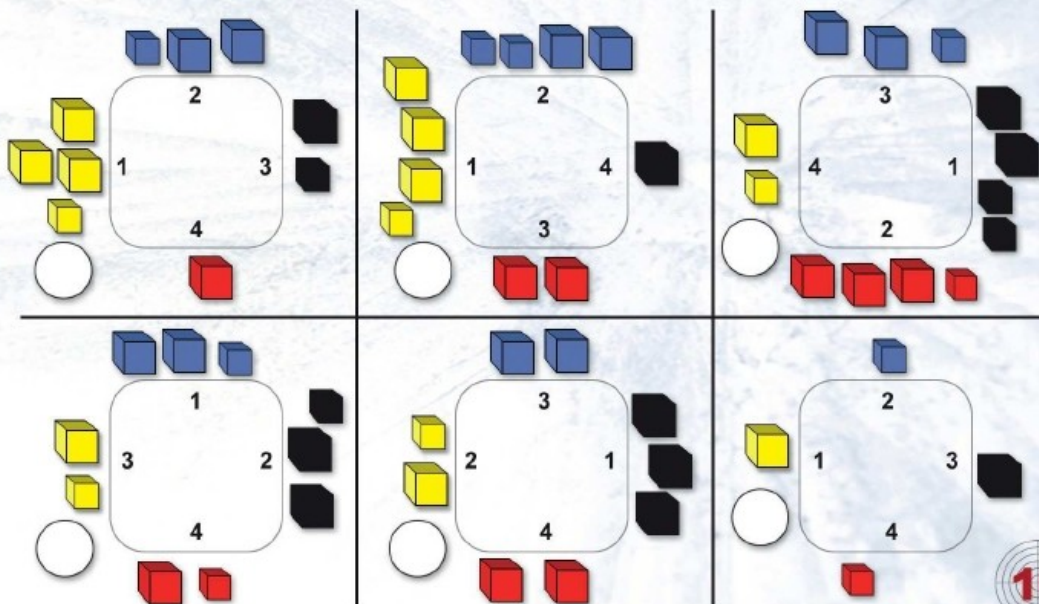


OSTATNIA TURA KAŻDEGO ROZDANIA

W tym momencie gry każdy z graczy posiada ostatnią kartę na ręce.

Podczas ostatniej tury, kolejność, w której gracze je okrywają wygląda następująco:

- Gracze wykonują swoją turę w kolejności malejącej rozpoczynając od gracza posiadającego przed sobą największą liczbę gangsterów (Amatorów i Zawodowców) wraz z początkiem tej tury.
 - Gracz z największą ilością gangsterów gra jako pierwszy; ten z najmniejszą gra ostatni.
 - Jeśli kilku graczy ma taką samą liczbę gangsterów, grają w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara rozpoczynając od gracza posiadającego znacznik pierwszego gracza (patrz przykłady poniżej).
- W tych przykładach gracz żółty posiada znacznik pierwszego gracza (biały krążek).
- > Numery 1, 2, 3 oraz 4 pokazują kolejność, podczas której gracze rozgrywają bieżącą turę.



KONIEC GRY

Uwaga: Gra kończy się gdy zostanie odkryta trzecia policyjna odznaka w tym samym kolorze.

Gracz, który po ostatnim rozdaniu posiada najwięcej pieniędzy (na planszy punktacji) wygrywa grę.

Jeśli jest remis, wygrywa ten gracz, który podczas ostatniego rozdania zdobył ich największą ilość.

Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, który po zastosowaniu sankcji z ostatniego rozdania posiada ogółem najwięcej gangsterów.

Jeśli nadal jest remis... Rozegrajcie kolejną grę, aby zdecydować kto zwyciężył.

W grze na 2 lub 3 graczy, możesz zmienić używane karty jeśli masz na to ochotę.

Podczas gry możesz użyć kart miasta łączących się z następującymi „mafiozami”:

Gra dla 2 graczy:

Chicago + (2.3.5) / (1.3.5) / (2.3.6) /
(1.3.6) / (1.2.4.7) / (1.4.5.7) / (2.4.5.7) /
(1.4.6.7) / (2.4.6.7) / (4.5.6.7).

Gra dla 3 graczy:

Chicago + (2.3.4.5.6) / (1.3.4.5.6) /
(1.2.3.4.6) / (1.2.3.5.7) / (2.3.5.6.7) /
(1.3.5.6.7) / (1.2.3.6.7).



W SKRÓCIE

- Zwycięzcą jest gracz posiadający najwięcej pieniędzy na koniec gry. Ich ilość zdobyta przez każdego z graczy jest zaznaczana poprzez przesuwanie znacznika w kolorze gracza na planszy punktacji.
- Gra składa się z kilku rozdań. Rozdanie kończy się gdy wszyscy gracze odkryją swoje ostatnie karty i zostaną rozpatrzone zdobycze i sankcje.
- Rozdanie składa się z 5 tur.
- Podczas każdej z nich, gracz może wykonać jedną, lub dwie akcje:

1^{WSZA} Akcja: Opcjonalna

- Podczas każdej z tur, gracz może dołożyć do jednego miasta gangsterów w dowolnej ilości (Zawodowców lub Amatorów). W każdej turze można dokładać nowych do innych miast.

2^{GA} Akcja: Obowiązkowa

- Odkrycie jednej z kart „miasta” i dołożenie jej do miasta, do którego należy (ten sam kolor)
- Jeśli gangsterzy gracza (Amatorzy i Zawodowcy) na koniec rozdania są najliczniejsi w obrębie jakiegoś miasta zdobywa on zakrytą kartę leżącą pod nim (z wyjątkiem Chicago)
- Jeśli gangsterzy gracza (Amatorzy i Zawodowcy) są najliczniejsi w mieście Chicago, gracz ten dzieli się z Alcapo sumą z każdej ostatniej odkrytej karty miasta leżącej na lewo od Chicago.
- Rozpatrując Chicago karty „więzienie”, „szpital”, „wygnanie” oraz „rewolwer” mają wartość 0 i nie działają ich sankcje.
- Gangster raz już położony nie może zostać usunięty, ani przemieszczony do innego miasta.
- Wraz z końcem rozdania, Amatorzy, którzy zostali wysłani do miasta są usuwani poza grę, a Zawodowcy wracają do puli gracza i mogą zostać użyty w następnych rozdaniach.
- Wraz z końcem każdego rozdania, znacznik gracza rozpoczynającego przekazywany jest kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Rewers z kolorem posiadanych przez graczy kart musi być zawsze widoczny dla wszystkich.

GRA 4 OSOBOWA

