


GANGSTA!

Zawartość gry

- 5 kart 'Boss'
- 35 kart 'Gangster'
- 90 kart Napad ('Heist')
podzielonych na trzy
rozdziały
- 12 kart Zasoby ('Resource')
- 8 kart Donosiciel ('Snitch')
- \$80 (30 bankotów \$1,
10 banknotów \$5)
- 1 książeczka
z zasadami gry

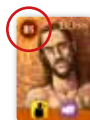
- Zasady -

CEL GRY

W *Gangsta!* gracze wcielają się w postać **Bossa**, który za wszelką cenę chce poszerzyć swoje wpływy kosztem wrogich gangów. Gracze będą musieli werbować gangsterów, aby przeprowadzić najbardziej zyskowne napady. Wygrywa gracz, który zbiera najwięcej punktów wpływu (PW .

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz losowo otrzymuje Kartę **Bossa** oraz ilość \$ wskazaną na karcie.
2. Karty Napad z *Rozdziału I* należy potasować (karty *Rozdziałów II i III* należy odłożyć na bok). Pierwsze pięć kart napadu należy wyłożyć odkryte na stole. Są to **Dostępne Napady**. Pozostałe karty rozdziału I tworzą stos.
3. Postąp tak samo z kartami Gangster, aby utworzyć **Siły Rezerwowe**. Pozostałe karty Gangster tworzą stos.
4. Gracz, który jako ostatni obrabował bank, zaczyna. Jeżeli żaden z graczy nie obrabował banku, zaczyna najmłodszy gracz.



Dostępne Napady



Siły Rezerwowe



PRZEBIEG GRY


Poczynając od pierwszego gracza, kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) najpierw przeprowadzają **Mobilizację** swojego gangu, a następnie wykonują jedną z trzech dostępnych **Czynności**.

Dostępni / Najęci gangsterzy

Gdy tylko gangster bierze udział w Napadzie (patrz *Czynności*), **obróć go o 90 stopni, zmieniając tym samym jego status na Najęty**. Każdy gangster, który nie jest Najęty jest **Dostępny**. Gangster może stać się ponownie Dostępny w pewnych okolicznościach podczas fazy Mobilizacji Gangu opisanej poniżej.

Mobilizacja Gangu

Faza *Mobilizacji Gangu* pozwala graczowi na zmianę statusu jednego lub większej liczby gangsterów (decyzja należy do gracza) na **Dostępny**. Koncept ten stanie się jaśniejszy w trakcie gry, gdy gracze będą musieli zarządzać coraz większą liczbą gangsterów.

Najczęściej na początku fazy *Mobilizacji Gangu*, część gangsterów jest Najęty a reszta jest *Dostępna*. **Każdy gangster z umiejętnością Przywódca**  **pozwala graczowi zmienić status innego gangstera w jego gangu na Dostępny za darmo, pod warunkiem, że gangster Przywódca jest Dostępny (Najęci Przywódcy są zbyt zapracowani, aby wydawać jakiegokolwiek rozkazy).**

Przywódcy, którzy byli Najęty na początku fazy *Mobilizacji Gangu*, nie mogą użyć umiejętności *Przywódca* w tej fazie *Mobilizacji Gangu*.

Gracz może także zmienić status dowolnej liczby swoich gangsterów z Najęty na Dostępny płacąc \$1 za każdego gangstera.

Wyjątkową sytuacją jest **Zgranie Gangu, która ma miejsce, jeżeli na początku Fazy Mobilizacji gracza, wszyscy jego gangsterzy są Najęci. W tym wypadku, wszyscy gangsterzy gracza automatycznie stają się Dostępni.**

Jedną z podstawowych strategii z grze jest więc takie zarządzanie gangiem, aby wszyscy gangsterzy kończyli kolejkę w pozycji Zajęty, co sprawi, że wszyscy członkowie gangu będą *Dostępni* w następnej kolejce.

Czynności

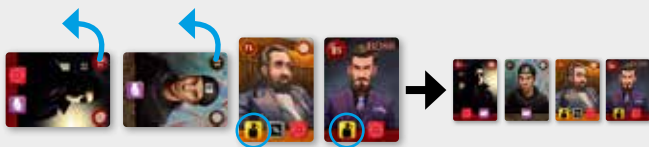
W każdej kolejce, gracz musi wybrać jedną z trzech czynności:

Werbunek gangstera – Napad – Opuszczenie kolejki

Przykłady Mobilizacji

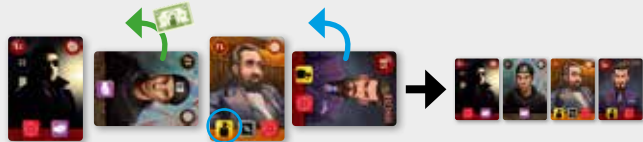
Przykład 1:

Podczas fazy *Mobilizacji Gangu*, dwaj gangsterzy z umiejętnością *Przywódcą* są *Dostępni*. Gracz może więc zmienić status dwóch innych gangsterów na *Dostępny*. Następnie wykonuje wybraną czynność.



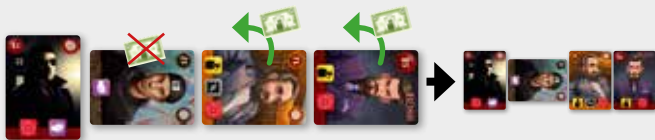
Przykład 2:

Podczas fazy *Mobilizacji Gangu*, tylko jeden gangster posiadający umiejętność *Przywódcą* jest *Dostępny*. Gracz może więc *Udostępnić* tylko jednego gangstera, wykorzystując umiejętność *Bossa*. Dodatkowo, gracz decyduje się zapłacić \$1 aby ostatni gangster zmienił status z *Najęty* na *Dostępny*. Następnie gracz wykonuje wybraną czynność.



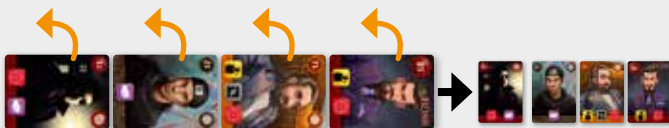
Przykład 3:

Podczas fazy *Mobilizacji Gangu*, żaden *Przywódcą* nie jest *Dostępny*. Gracz może *Udostępnić* gangsterów płacąc po \$1 za każdego. W poniższym przykładzie graczowi zostało tylko \$2 i decyduje się *Udostępnić* obu gangsterów, którzy posiadają umiejętność *Przywódcą*. Następnie gracz wykonuje wybraną czynność.



Przykład 4:

Podczas fazy *Mobilizacji Gangu*, wszyscy gangsterzy są *Najęci*. Gang jest zatem *Zgrany*. Wszyscy gangsterzy automatycznie stają się *Dostępni*. Następnie gracz wykonuje wybraną czynność.



Czynność: Werbunek gangstera

Gracze mogą werbować gangsterów należących do *Sił Rezerwowych*, płacąc wskazaną cenę do banku. Po zapłacie, nowo zwerbowany gangster dołącza w pozycji *Dostępny* do pozostałych członków gangu.

Gdy tylko gangster zostaje zwerbowany, należy zastąpić jego kartę, dodając do *Sił rezerwowych* pierwszą kartę ze stosu gangsterów.

Czynność: Napad

Każdy *Napad* wymaga przynajmniej jednej umiejętności. **Aby dokonać *Napadu*, gracz musi nająć gangsterów posiadających umiejętności odpowiadające tym na karcie *Napadu*. *Napady* mogą być przeprowadzone jedynie przez gangsterów, którzy byli *Dostępni* na koniec fazy *Mobilizacji Gangu*.**

Gracz wskazuje *Napad*, którego planuje dokonać, a następnie najmuje odpowiednio gangsterów w wybranej przez siebie kolejności, przestrzegając przy tym poniższych zasad. Ten strategiczny aspekt będzie przybierał na znaczeniu w miarę postępu gry.

- Gracz może nająć gangstera, który posiada tylko jedną z wymaganych umiejętności, nawet jeżeli posiada on także umiejętności, które są bezużyteczne przy danym *Napadzie*.
- Gracz nie może nająć gangstera, który nie posiada żadnej z umiejętności wymaganych do danego *Napadu*.
- Gdy gangster jest *Najęty*, nie można pominąć żadnej z jego umiejętności, która jest użyteczna do przeprowadzenia *Napadu*.

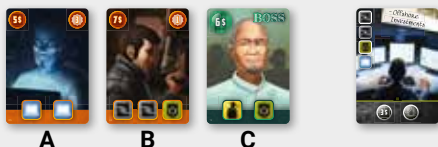
Każdy gracz ustala kolejność, w jakiej najmuje gangsterów, przy czym kolejność ta nie może być sprzeczna z powyższymi zasadami. **Należy zatem starannie rozważyć wszystkie dostępne kombinacje umiejętności przed przeprowadzeniem *Napadu*.**

Gdy wybrani gangsterzy posiadają wszystkie konieczne umiejętności i zostali *Najęci*, gracz otrzymuje nagrodę określoną na dole karty *Napadu*. Następnie kładzie zakrytą kartę *Napadu* przed sobą, tworząc stos, do którego zostaną dodane wszystkie karty *Napadów* przeprowadzonych przez gracza (bez względu na to czy nagroda zawiera PW czy nie). Nagrodą jest najczęściej dochód lub *Punkty Wpływu*, lecz wraz z trwaniem gry rodzaje nagród zmieniają się. Nagrody specjalne są opisane na następnej stronie.

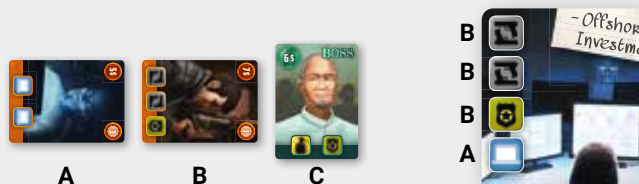
Gdy *Napad* zostanie przeprowadzony a gracz otrzyma nagrodę, należy wyłożyć kolejną *Kartę Napadu* ze stosu na puste miejsce wśród *Dostępnych Napadów*.

Przykład –Przeprowadzenie napadu

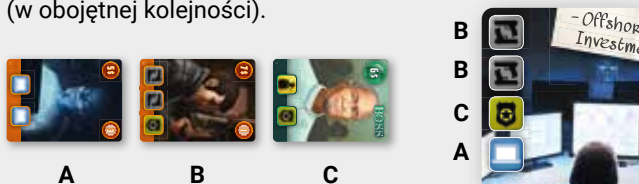
Gracz chce Zgrać gang (zob. str. 2) i nająć wszystkich swoich gangsterów do przeprowadzenia tego napadu. Czy może to zrobić?



Gracz decyduje się zacząć od najęcia gangstera B, ponieważ posiada on 3 z 4 wymaganych umiejętności. Jednakże najmując gangstera B, gracz musi uwzględnić wszystkie trzy umiejętności (nie może pominąć żadnej umiejętności wymaganej do danego Napadu). Tym samym traci on możliwość do Najęcia wszystkich swoich gangsterów.



Jedynym rozwiązaniem, aby Zgrać gang, to zaczęcie od Najęcia Bossa, a następnie dwóch pozostałych gangsterów (w obojętnej kolejności).



Czynność: Opuśczenie kolejki

Gracz może opuścić swoją kolejkę. Robiąc to gracz otrzymuje przychód równoważny liczbie gangsterów posiadających umiejętność Przywódca (niezależnie od tego czy gangsterzy z tą umiejętnością są Najęci czy Dostępni).

Ponadto gracz, który zdecyduje się na opuszczenie swojej kolejki może odrzucić jeden z Dostępnych Napadów lub jednego gangstera z Sił Rezerwowych. Odrzuconą Kartę Napadu lub Kartę Gangstera należy zastąpić pierwszą kartą z odpowiedniego stosu.

NAGRODY

Dochód

Gracz dostaje wyznaczoną ilość \$.

Punkty wpływu (PW)

Gracz zachowuje zakrytą Kartę *Napadu*, a PW zostaną uwzględnione podczas końcowego podliczania punktów.

Szybki Werbunek

Gdy *Napad* zostaje przeprowadzony, gracz może natychmiast zwerbować gangstera spośród *Sił Rezerwowych*, płacąc odpowiednią cenę do banku. Nowo zwerbowany gangster dołącza w pozycji *Dostępny* do gangu gracza.

Nabycie umiejętności

Gracz może dodać kartę *Napadu* pod kartę jednego z gangsterów, którzy brali udział w *Napadzie*, tak aby widoczna była nowa umiejętność, którą gangster opanował podczas *Napadu*. Ten gangster posiada nową umiejętność do końca gry. Ten sam gangster nie może zdobyć więcej niż jednej dodatkowej umiejętności dzięki *Napadom*. Gangster posiadający umiejętność *Przywódca* nie może nabyć takiej samej umiejętności poprzez *Napad*.

Zagraj ponownie

Gracz może natychmiast zagrać jeszcze jedną pełną kolejkę (zaczynając od fazy *Mobilizacji Gangu*), zanim zagra kolejny gracz. Ten sam gracz nie może skorzystać z tej nagrody dwie kolejki pod rząd.

Kradzież

Gracz może ukraść wyznaczoną sumę \$ od jednego (i tylko jednego) przeciwnika. Jeżeli suma, którą przewiduje Karta *Napadu*, jest większa od majątku wybranego przeciwnika, gracz nie dostaje żadnej dodatkowej rekompensaty.

Dywersja

Gracz może zmienić status wskazanej liczby gangsterów spośród gangsterów jednego lub kilku przeciwników z *Dostępny* na *Najęty*.

Zabójstwo

Gracz wybiera przeciwnika, który musi pozbyć się jednego gangstera, posiadającego dwie umiejętności (ni mniej ni więcej - nabyte zdolności także się liczą).

Zbiórka

Po przeprowadzeniu *Napadu*, wszyscy gangsterzy gracza stają się *Dostępni* (nawet ci, którzy nie brali udziału w *Napadzie*).

Wspólne Napady (Rozdziały II i III)

Gracz, który zdecyduje się na Wspólny Napad musi zacząć od najęcia przynajmniej jednego ze swoich *Dostępnych* gangsterów.



Przestrzegając wszystkich zasad najmowania gangsterów, gracz może następnie użyć kolejnych gangsterów, należących do jego gangu lub do gangu przeciwnika (rywal nie może odmówić).

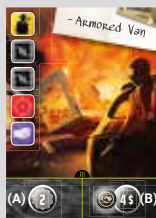
Każdy z gangsterów uczestniczący we *Wspólnym Napadzie* zmienia status na *Najęty*. Gangster przeciwnika, który jest już *Najęty* nie może zostać użyty do *Wspólnego Napadu*.

Gracze mogą wybierać kombinacje, które jak najbardziej utrudnią grę przeciwnikom (pod warunkiem, że przestrzegane są ogólne zasady najmowania gangsterów).

Jeżeli *Napad* odbywa się w trybie współpracy, gracz rozpoczynający *Napad* dostaje nagrodę przewidzianą w lewym polu (A), a wszyscy gracze, których gangsterzy wzięli udział w *Napadzie* – w tym ten, który rozpoczął *Napad* – dostają nagrodę przewidzianą w prawym polu (B).

Jeżeli gracz decyduje się na przeprowadzenie *Napadu* samodzielnie, dostaje tylko nagrodę z pola lewego (A).

Po przeprowadzeniu *Napadu* i rozdaniu nagród, należy wyłożyć kolejną Kartę *Napadu* uzupełniając *Dostępne Napady*.



ROZDZIAŁY

Gra jest podzielona na trzy *Rozdziały*. Każdy Rozdział odpowiada kolejnemu etapowi rozwoju gangu.

Rozdział I (Początki)

Bossowie stopniowo werbują gangsterów, co pozwala im na przeprowadzanie pierwszych napadów.

Gdy tylko jeden z graczy zwerbuje swojego czwartego gracza (łącznie z Bossem), Rozdział I się kończy. Gracze otrzymują dodatkowy dochód, tzw. *dochód okazyjny*.

Każdy z graczy sumuje liczbę umiejętności zgromadzonych przez swój gang (łącznie z umiejętnościami nabytymi dzięki *Napadom*). Gracze z najmniejszą liczbą umiejętności otrzymują równowartość różnicy w \$.

Przykład: Gracz A ma 8 umiejętności, Gracz B ma ich 6, a Gracz C 5. Gracz B dostaje 2 \$ a Gracz C 3\$.


Aby kontynuować grę, **należy wymienić wszystkie karty Napadu z Rozdziału I (pięć wyłożonych Dostępnych Napadów) na karty Napadu z Rozdziału II**. Jeżeli wśród *Dostępnych Napadów z Rozdziału II* pojawi się karta *Donosiciel*, należy ją wymienić na kolejną kartę Napadu ze stosu, a kartę *Donosiciel* dodać do stosu, a następnie potasować stos.

Następnie gra toczy się normalnie. Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie tego, który spowodował koniec *Rozdziału I*.

Rozdział II (Wojna gangów)

Policja podejmuje działania, aby pokrzyżować plany gangom, korzystając w tym celu z informatorów i dążąc do infiltracji gangów (patrz *Donosiciele* na kolejnej stronie).

Rozdział II kończy się, gdy jeden z graczy zwerbuje swojego siódmego gangstera (łącznie z Bossem), wywołując wojnę gangów. Gangi stały się stopniowo coraz potężniejsze a spory prowadzą do wymiany ciosów.

Każdy z graczy dodaje liczbę umiejętności Najemnik  wśród członków własnego gangu.

- Jeżeli jeden gracz posiada największą liczbę umiejętności Najemnik, wygrywa on Rozdział II i nie traci żadnych gangsterów.
- W każdym innym przypadku, każdy gracz musi pozbyć się wybranej przez siebie karty gangstera.



Ważne: gangsterzy są niezawodnie wierni swojemu *Bossowi*, wskutek czego Boss nie może zostać wyeliminowany, niezależnie od okoliczności.

Gdy *Wojna Gangów* się zakończy, należy wymienić wszystkie karty *Napadu z Rozdziału II* (pięć wyłożonych *Dostępnych Napadów* oraz stos) na karty *Napadu z Rozdziału III*. Jeżeli wśród *Dostępnych Napadów z Rozdziału III* pojawi się karta *Donosiciel*, należy ją wymienić na kolejną kartę *Napadu* ze stosu, a kartę *Donosiciel* dodać do stosu, a następnie potasować stos. Grę wznowia gracz siedzący po lewej stronie tego, który spowodował koniec *Rozdziału II*.


Rozdział III (Dominacja)

Gangi zagrażają bezpieczeństwu narodowemu. Rząd przeznacza dodatkowe środki na powstrzymanie działań gangów: w *Rozdziale III*, liczba kart *Donosiciel* zwiększa się z 3 do 5.

Rozdział III kończy się, gdy spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

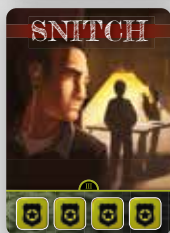
- * Jeden z graczy werbuje swojego dziewiątego gangstera
- * Trzecia karta *Donosiciel* zostaje odkryta. W tym wypadku, należy uwzględnić skutki karty *Donosiciel* a następnie zakończyć grę.

DONOSICIELE

Gdy tylko zostanie odkryta karta *Donosiciel*, każdy z graczy liczy umiejętności *Informator*  wśród swoich gangsterów (*Najętych* i *Dostępnych*) i porównuje tę liczbę do liczby umiejętności na karcie *Donosiciel*.

Gracze, którzy mają taką samą lub wyższą liczbę *Informatorów* wymykają się policji. Jeżeli nie, to będą musieli zmobilizować dodatkowe środki by przeciwstawić się działaniom policji i zapłacić różnicę w \$. Jeżeli gracz nie ma wystarczająco pieniędzy, policji udaje się uwięzić jednego z gangsterów gracza.

Gracz musi wtedy pozbyć się jednego gangstera swojego wyboru (oraz stracić wszystkie pieniądze, które mu zostały, nawet jeżeli ta suma była niewystarczająca aby uciec policji).



Podsumowanie warunków i zdarzeń związanych z poszczególnymi rozdziałami

	Rozdział kończy się gdy:	Wydarzenia na końcu Rozdziału:
<i>Rozdział I</i>	Gracz zwerbował 4 gangsterów	Dochód
<i>Rozdział II</i>	Gracz zwerbował 7 gangsterów	Wojna Gangów
<i>Rozdział III</i>	Gracz zwerbował 9 gangsterów lub gdy zostały odkryte 3 karty Donosiciel	teczne Rozliczenie

ZAKOŃCZENIE GRY

Każdy gracz podlicza *Punkty Wpływu* (PW):

1. Suma PW zdobytych poprzez **Napady** przeprowadzone podczas gry;
2. PW każdego **gangstera** będącego jeszcze w grze;
3. Dwa końcowe bonusy:
 - **Najbogatszy** gracz dostaje otrzymuje 2 dodatkowe PW
 - Gracz z **największą liczbą żywych gangsterów** otrzymuje 2 dodatkowe PW

W obu przypadkach, jeżeli gracze posiadają tą samą ilość \$ lub gangsterów, każdy z nich dostaje po 1 PW.

Gracz z największą liczbą PW na koniec rozliczenia wygrywa! W przypadku tej samej ilości PW, wygrywa ten z graczy, którego **gang jest najliczniejszy**. Jeżeli nadal jest remis, wygrywają wszyscy remisujący gracze.

SPECJALNE PRZEPIPSY W WERSJI DLA DWÓCH GRACZY:

Wojna Gangów: w przypadku remisu, każdy z graczy musi pozbyć się jednego wybranego gangstera. Jeżeli jeden z graczy wygrywa wojnę, tylko przegrany musi pozbyć się jednego wybranego przez siebie gangstera. Jeżeli gracz wygrywa wojnę gangów osiągając dwukrotność liczby Najemników przeciwnika, wybiera on, którego gangstera (oprócz Bossa) przeciwnik musi się pozbyć.



ROZSZERZONE TRYBY ROWRYWKI

Gracze mogą wzbogacić rozrywkę, wprowadzając jeden lub oba poniższe tryby. Lepiej jednak rozegrać pierwszą partię bez tych dodatkowych trybów.

Tryb 1. Klany

Ten tryb pozwala graczowi na lepszą organizację jego gangu. W czasie gry, **koszt werbunku obniżony jest o 1\$ za każdym razem, gdy gracz werbuje gangstera z tego samego klanu co Boss**. Ponadto, przy podliczaniu punktów, **gracze, którzy zwerbowali najwięcej gangsterów z danego klanu, dostają dodatkowe PW**.



Bratva



Kartel



Gang
z getto



Mafia



Triada

Przy podliczaniu punktów, bonusy PW należy zmienić następująco:

- Jeżeli gangsterzy jednego z klanów są najliczniejsi w gangu danego gracza, gracz ten otrzymuje 2 PW. Jeżeli kilku graczy kwalifikuje się do tego bonusu, każdy z nich otrzymuje 1 PW.
- Bonus za największą liczbę żywych gangsterów nie jest przyznawany. Bonus dla najbogatszego gracza przyznawany jest jak w normalnym trybie rozgrywki.


Tryb 2. Zasoby

Karty Zasoby mają na celu rozwinąć opcje strategiczne. Każdy gracz otrzymuje pewne zasoby, które będzie rozbudowywał podczas rozgrywki, aby móc czerpać z nich korzyść.

Podczas przygotowania gry, po rozdaniu kart Bossów, ale przed odkryciem kart *Dostępnych Napadów* i *Sił Rezerwowych*, każdy gracz dostaje losowo dwie karty *Zasobów*, z których zachowuje jedną. Odrzucone karty należy odłożyć do pudełka. Każdy gracz kładzie przed sobą, poziomo, odkrytą kartę *Zasoby*, którą wybrał.

W chwili gdy gang gracza posiada wszystkie umiejętności zaznaczone na karcie *Zasoby*, jest one automatycznie aktywowana (należy ją przekreślić do pozycji pionowej). Karta zostaje aktywna do końca rozgrywki, nawet jeżeli gracz straci niektóre z wymaganych umiejętności. Karty *Zasobów*, które zostały aktywowane przez zakończeniem rozgrywki, przynoszą graczom określoną ilość *Punktów Wpływu*.

SKUTKI KART ZASOBÓW

Bank - Ulokuj do 10\$ w banku. Pieniądze te nie będą mogły być celem . Gracz może wpłacać lub wypłacać pieniądze do banku w dowolnym momencie podczas jego kolejki.

Komisariat - Płacisz nie więcej niż 1\$ do banku jeżeli zostanie odkryta karta Donosiciel. Jeżeli nie jesteś w stanie wysupłać nawet 1\$, należy zastosować zwykłe reguły dotyczące Donosicieli.

Gang motocyklow - Na początku Twojej kolejki, możesz podglądać górną kartę na stosie Napadów. Możesz przeprowadzić ten Napad, pod warunkiem wpłacenia 1\$ do banku.

Szpital - Karty gangsterów, którzy zostali wyeliminowani podczas gry kładzione są na karcie Szpital. Możesz ich odzyskać (ze statusem Dostępny) jeżeli zdecydujesz się opuścić Twoją kolejkę. Karta Szpital nie pozwala na uwolnienie gangsterów, którzy zostali aresztowani po odkryciu karty Donosiciel.

Falszowanie pieniędzy - Dostajesz 1\$ na początku każdej Twojej kolejki. Pozbądź się karty Falszowanie pieniędzy podczas Wojny gangów dokładając ją do Twoich przeprowadzonych Napadów.

Prywatny odrzutowiec - Jeżeli właśnie przeprowadziłeś lub uczestniczyłeś we Wspólnym Napadzie, zmień status jednego z Twoich gangsterów na Dostępny.

Czarny rynek - Dostajesz 2\$ jeżeli decydujesz się na opuszczenie kolejki.

Media - Dostajesz dodatkowy na koniec gry za każdy przeprowadzony przez Ciebie Napad, który nagradzany jest PW. Maksymalna liczba dodatkowych PW to 7.

Kwaterna główna - Płacisz 1\$ aby cały gang stał się Dostępny.

Sieć informatorów - Na początku kolejki, możesz podglądać górną kartę na stosie gangsterów. Możesz zwerbować tego gangstera w tej kolejce. Jeżeli jest on z tego samego klanu co Twój Boss, płacisz 1\$ mniej.

Tajne bractwo - Na koniec Twojej kolejki, udostępnij jednego z Twoich Przywódców za darmo.

Autor: Yves Rosenbaum – **Ilustracje i oprawa graficzna:** Fred Navez
© 2019 Schmeta Games - www.schmetagames.be

Podziękowania: Tamara, Kwis & San, Djé, Raph i Julie, Pierre, 44 crew, Maxence i zespół z *Des Jeux une fois*, zespół z *Dé Joueur*, Nicolas z Azaa Games, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Yasim, Aoulad.

