

GANGSTA!

۱۲ عدد کارت منبع
۱ عدد کارت فبرهپنی
\$۱۰ (۳۰ عدد \$۱، ۱۰ عدد \$۵)
دفترچه قوانین

اچزای بازی
۵ عدد کارت رئیس
۳۵ عدد کارت گانگستر
۹۰ عدد کارت سرقت
 تقسیم شده در ۳ فصل

قوانین - Rules

در این بازی، شما در نقش رئیس یک گروه گانگستری قرار میگیرید که سعی دارید نفوذ خود را در مقایسه با رئیسای سایر گروه‌ها بالا ببرد. به همین منظور بازیکنان باید بوقتیان گانگسترها را جهت انجام سودمندترین سرقت‌ها استفادام کنند.

در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین نفوذ را کسب کرده باشد برنده است.

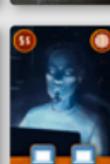
چیدمان بازی

۱. به شکل تصادفی به هر بازیکن یک کارت رئیس و مقدار پولی که، روی کارت رئیس مشخص شده است، را برهیزد
۲. کارت‌های سرقت مربوط به فصل اول را جدا کرده و بُر بزنید فعلاً کارت‌های فصل ۲ و ۳ را نار بگذارید
۳. از دسته کارت سرقت فصل ۱ پنج کارت بگشید و به رو قرار دهید با بقیه کارت‌های سرقت فصل ۱ دسته کارت سرقت را بسازید
۴. فرآیند بالا را با کارت‌های گانگستر تکرار کنید تا دریف استفادام تشکیل با بقیه کارت‌های گانگستر دسته کارت گانگسترها را بسازید
۵. بازیکنی که در فاصله نزدیک‌تری به بازی یک بانک را سرقت کرده است آغازگر بازی فواهد بود. یا اینکه جوان‌ترین بازیکن را انتقام کنید

سرقت‌های
قابل انجام



گانگسترها
قابل استفاده



نوبت‌های بازی

با شروع از بازیکن آغازگر و درجهٔ عقریه‌های ساعت، هر بازیکن قبل از اینکه یکی از سه **اقدام** قابل انجام در نوبتش را انتخاب کند، ابتدا نیروهایش را **بسیج** میکند.

گانگسترها آماده / مشغول

به معنی اینکه یک گانگستر در سرقتنی مشارکت کند (اقدامات را بینید)، ۹۰ درجهٔ میپرورد تا مشخص شود که مشغول است. هر گانگستری که مشغول نباشد آماده است. گانگسترها میتوانند تحت شرایط خاصی در فاز **بسیج** کردن گروه دوباره فعال شوند که در زیر توضیقات آن آورده شده است.

بسیج کردن گروه

بسیج کردن به بازیکن ابزاره می‌دهد یک پا چند نیروی فود را دوباره آماده کند (به انتخاب فودش). توضیقات زیر وقتی که مدتی از بازی بگذرد و بازیکن مجبور به مدیریت تعداد زیادی گانگستر شود بیشتر قابل درک فواهد بود متمم ترین وضعیت این است که تعدادی از گانگسترها بازیکن آماده و تعدادی از آنها مشغول باشند. هر گانگستری که قابلیت رهبری  داشته باشد، به بازیکن این ابزاره را میدهد که یک گانگستر دیگر را به شکل مجاز آماده کند، البته فود آن رهبر باید در وضعیت آماده باشد، رهبرانی که مشغول باشند، آنقدر سرشان شلوغ است که وقت دستور دادن به بقیه را ندارند.

پس به این موضوع دقت کنید که اگر رهبری در شروع فاز **بسیج کردن گروه** در وضعیت مشغول باشد، نمیتواند از این قابلیت فودش استفاده کند.

اگر بازیکن بفواهد میتواند هر تعداد از گانگسترها مشغول فودش را با پرداخت **\$** به ازای هر گانگستر آماده کند

یک حالت ویژه وجود دارد؛ اگر در شروع نوبت‌دان، تمام گانگسترها شما در حالت مشغول باشند، گروه شما آنقدر باهم همراهند که تمام آنها به شکل فودکار به حالت آماده در می‌آیند.

پس یکی از استراتژی‌های اصلی بازی این است که کاری کنید تا تمام گروه شما در پایان نوبت‌دان در حالت مشغول قرار بگیرند، تا در شروع نوبت بعدی همکی دوباره به حالت آماده برگردند.

اقدامات

۳ نوع اقدام در دسترس شماست که در هر نوبت باید همما یکی را انتخاب کنید:

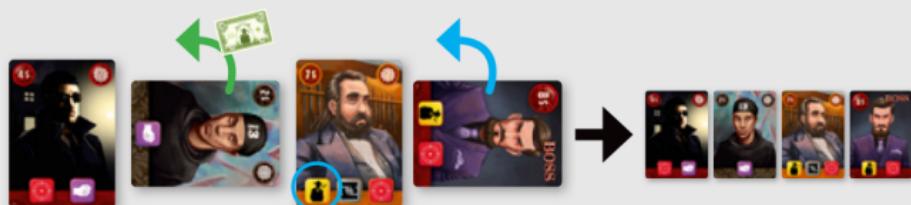
استفاده گانگستر - سرقت - پاس دادن نوبت

مثال‌های بسیج کردن گروه

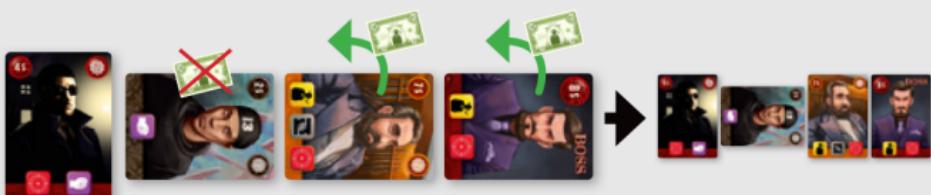
مثال ۱: در شروع فاز بسیج کردن گروه، نیما دو گانگستر با قابلیت رهبری دارد که هر دو آنها در حالت آماده هستند. پس او میتواند دو گانگستر دیگر فود را به شکل مجانی به حالت آماده برگرداند و سپس اقدام نوبت فودش را انجام دهد.



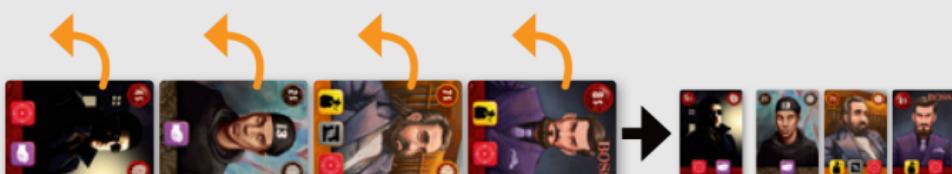
مثال ۲: در شروع فاز بسیج کردن گروه، نیما فقط یک گانگستر آماده با قابلیت رهبری دارد، پس فقط میتواند یک گانگستر دیگر را به شکل مجانی آماده کند. نیما تصمیم میکند \$1 پردازد تا آفرین گانگستر مشغول فود را هم آماده کند و سپس اقدامش را انجام دهد.



مثال ۳: در شروع فاز بسیج کردن گروه، نیما هیچ گانگستر آماده‌ای با قابلیت رهبری ندارد. او میتواند با پرداخت \$1 به ازای هر گانگستر، هر تعداد از نیروهای فودش را آماده کند. او فقط \$2 در افتخار دارد و تصمیم میکند دو گانگستری که قابلیت رهبری دارند را با پرداخت \$2 آماده کند و سپس اقدام نوبتش را انجام دهد.



مثال ۴: در شروع فاز بسیج کردن گروه، تمام گانگسترها نیما مشغول هستند پس به دلیل هماهنگی بالایی که با هم دارند، همکنی به حالت آماده برهمیکردن و سپس نیما اقدام نوبتش را بازی میکند.



اقدام: استفاده از کانگستر

با زیکن میتواند یکی از کانگسترهای قابل استفاده را با پرداخت مبلغ مشخص شده بر روی کارت شش به بانک، به استفاده خودش درآورد. بعد از استفاده، کانگستر را به حالت آماده به گروه خودتان اضافه کنید و سپس یک کانگستر جدید از دسته کارت بکشید و به جای آن قرار دهید.

اقدام: سرقت

هر سرقتنی مداخله به یک مهارت نیاز دارد. بجهت انها سرقت، باید کانگسترهایی که مهارت لازم را داشته باشد به هالت مشغول درآورید. فقط کانگسترهای آماده میتوانند در یک سرقت شرکت کنند.

بعد از اینکه یک سرقت را انتقام کرده‌اند، آن را به بقیه نشان دهید و سپس کانگستر هایی که مهارت‌های لازم را دارند یکی و به ترتیب لفواه به حالت مشغول درآورید. البته یک سری قوانین مشغول سازی را باید رعایت کنید

با پیشرفت بازی، این جنبه استراتژیک از بازی نمود بیشتری پیدا میکند

- امکان مشغول کردن کانگستری که فقط یکی از مهارت‌های مورد نیاز را دارد وجود دارد، حتی اگر مهارت‌های دیگری داشته باشد که مورد نیاز نیست

- امکان مشغول کردن کانگستری که هیچ کدام از مهارت‌های مورد نیاز را ندارد وجود ندارد

- زمانی که کانگستری را انتقام کنید، نمیتوانید بخشی از مهارت‌های او که همچنان در سرقت مورد نیاز است را نادیده بگیرید

تا زمانی که بازیکن موارد بالا را رعایت کند، میتواند ترتیب مشغول کردن کانگسترها را فوادش تعیین کند. پس باید با دقت ترکیب‌های ممکن را بررسی کرده و بهترین ترکیب ممکن را انتقام کنید

وقتی که کانگسترهای انتقام شده تمام مهارت‌های مورد نیاز سرقت را تکمیل کنند و به حالت مشغول در بیانند، بازیکن چیزی که در زیر کارت سرقت مشخص شده را دریافت خواهد کرد و کارت سرقت را به پشت در دسته کارت‌های سرقتنی که انها در این قرار می‌دهد (په امتیاز نفوذ را شده باشد په نداشته باشد). معمولاً پاراش سرقات ترکیبی از پول نقد و نفوذ است اما با پیشرفت بازی کم کم تنوع بیشتری پیدا میکند پاراش‌های ویژه در صفحات بعد توضیح داده شده است

بعد از انها سرقت، یک کارت جدید از دسته کارت سرقت بکشید و به جای فالی سرقت قبلی را با آن په کنید

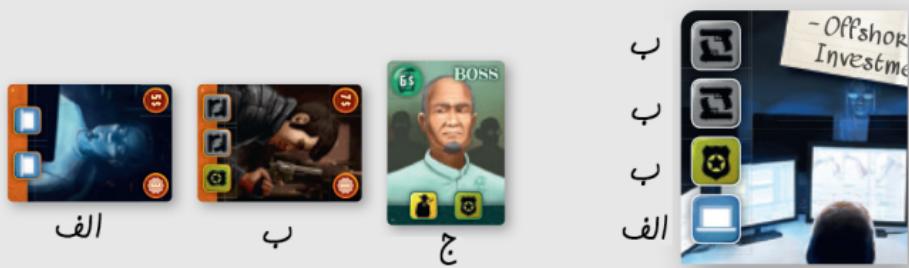
مثال - سرقت

نیما میتوارد از جایزه هماهنگی نیروها (صفحه ۲) بعوهمند شود و میتوارد تمام نیروهای فودش را بهت انعام سرقت مشغول کند آیا قادر به انعام این کار فواهد بود؟



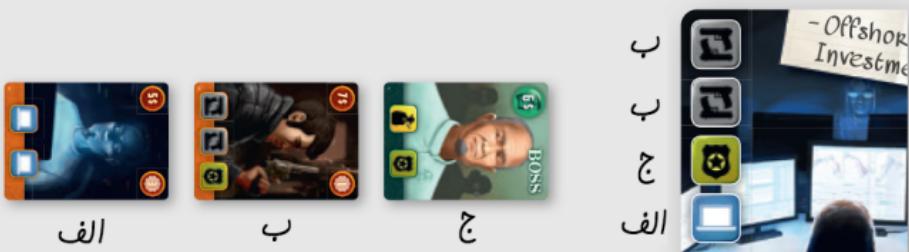
الف ب ج د

اگر نیما اول گانگستر ب را انتقام کند، که به تنها سه مورد از ۴ مهارت مورد نیاز را دارد، مجبور میشود از هر سه مهارت آن استفاده کند چون نمیتواند آنها را تأمین بگیرد، پس در این حالت امکان مشغول کردن تمام نیروها را از دست میدهد



الف ب ب ب الف

پس تنها راه بعوهمند شدن از فاصله هماهنگی نیروها، این است که ابتدا رئیس مشغول شود و سپس دو گانگستر دیگر به ترتیب دلفواه



الف ب ب ب ج الف

اقدام: پاس دادن نوبت

با زیکن میتواند تصمیم بگیرد که نوبت فودش را پاس دهد. در این صورت به تعداد نیروهای فودش که مهارت داشته باشد، پول از بانک دریافت می‌کند. وقت کنید که آمارهای یا مشغول بودن این نیروها معنم نیست همچنین بازیکن که نوبتش را پاس می‌دهد، میتواند اگر بفواهد یکی از کارت‌های سرقت یا گانگستر موجود را از ردیف کارت‌ها بسوزاند و آن را با یک کارت جدید که از دسته کارت مربوطه کشیده میشود جایگزین کند

پاداش‌های سرقت

درآمد ۱۵

بازیکن میزان پول ذکر شده را دریافت می‌کند

امتیاز نفوذ ۱

بازیکن کارت سرقت را نگه می‌دارد و در پایان بازی امتیازش را می‌گیرد

استفاده سریع

وقتی که این سرقت تمام شد، بازیکن می‌تواند فوراً یکی از کانگسترهای موجود را با پرداخت هزینه آن استفاده و آن را به حالت آماده به جمع نیروهای خودش اضافه کند. سپس جای قائم آن با یک کارت جدید پر می‌شود



بازیکن میتواند کارت یادگیری را به یکی از کانگسترهایی که در این سرقت مشارکت داشته متصل کند. از این به بعد آن کانگستر مهارت مذکور را فواهد داشت. توجه داشته باشید که به هر کانگستر فقط میتوانید یک کارت مهارت اضافی متصل کنید و هیچ کانگستری نمیتواند دو مهارت رهبری را کسب کند

بازی کردن مجدد

بازیکن میتواند یک نوبت دیگر (شامل فاز بسیج کردن نیروها) را بلا فاصله بازی کند. امکان استفاده از این پاداش دو بار پشت سر هم وجود ندارد

کش رفتن

بازیکن میتواند مقدار پول مشفуч شده را از یک و فقط یک هریف بدزد و اگر مقدار پول آن هریف از مقدار مشفуч شده کمتر باشد تمام آن را دریافت میکنید و چیز اضافی ای گیرتان نفواده آمد

منصرف کردن

بازیکن میتواند فوراً تعداد کانگستر مشفуч شده را از بین کانگسترهای یک با چند هریف به حالت مشغول درآورد

قتل

بازیکن میتواند یکی از هریفان را انتقام کند. آن شفugen باید یکی از کانگسترهاییش که دارای دو مهارت (نه کمتر و نه بیشتر) هست را به قتل برساند و از بازی خارج کند. مهارت‌های اضافی متصل شده به کانگسترهای هم حساب می‌شود

گرد همایی

بعد از انجام این سرقت، بازیکنی که آن را انجام داده باید تمام نیروهای خودش هتی آنهايی که در این سرقت مشارکت نداشتند را هم به حالت آماده در بیاورد



سرقت‌های مشارکتی - فصل ۲ و ۳ بازی

بازیکنی که تصمیم می‌گیرد یک سرقت مشارکتی را انجام دهد، ابتدا باید مراحل یکی از نیروهای آماده خودش را در آن مشغول کند

حال با رعایت قوانین مشغول سازی، بازیکن می‌تواند بقیه مهارت‌های مورد نیاز را با مشغول کردن گانگسترها فوتش یا دیگر بازیکنان کامل کند و سایر بازیکنان نمی‌توانند از شرکت گانگسترها یابشان در این سرقت امتناع کنند توجه کنید، گانگستری که قبل از این سرقت در حالت مشغول بوده نمی‌تواند در این سرقت مشارکت کند. بازیکن آزاد است تا بعترین ترکیبی که بیشتر از همه دست و پای هریش را می‌بندد انتقام کند به شرط اینکه به قوانین مشغول سازی نیروها پاییند باشد

اگر سرقتی به شکل مشارکتی انجام شود، بازیکنی که آن را شروع کرده پاداش سمت چپ و همه بازیکنانی که در آن شرکت داشته اند (از جمله شروع کننده سرقت) پاداش سمت راست را دریافت می‌کنند



اما اگر بازیکن سرقت را به تنها یی انجام داده باشد، فقط پاداش سمت چپ را دریافت خواهد کرد در هر صورت، بعد از تمام شدن سرقت، جای فالی آن را با یک سرقت جدید پر کنید



فصول بازی

بازی در سه فصل داستانی روایت میشود. هر فصل بازه‌ای از توسعه گروه تفت، رهبری بازیکن را، روایت میکند.

Chapter I (Genesis)

فصل ۱ - تشکیل گروه

در این فصل، روئسا به تدریج نیروهای فودشان را استفاده می‌کنند تا با کمک آنها سرفت‌های اولیه‌شان را انعام دهند. به معنی اینکه یکی از بازیکنان پهارمین نیروی فودش (شامل، نیس) را استفاده کند، این فصل با یک درآمد ویژه برای بازیکنان به پایان می‌رسد.

بازیکنان مجموع تعداد مهارت‌های نیروهای فودشان، از جمله مهارت‌های اضافی متصل شده به آنها، احتمالیه می‌کنند و سپس به ترتیب معموس دارای بودن مهارت، میزان کمبود مهارتی که نسبت به نفر اول دارند، را با دریافت پول میران می‌کنند. مثال: نیما ۱، میثم ۶ و آرزو ۵ مهارت دارند. آرزو $\frac{3}{3}$ و میثم $\frac{2}{3}$ دریافت می‌کنند. حال تمام کارت‌های سرفت فصل ۱، از جمله دسته کارت را از بازی خارج کنید و ۵ کارت سرفت فصل ۲ را کنید. کارت‌های فبرچینی که رو می‌شوند، را کنار بگذارید. در پایان باید ۵ کارت سرفت فصل ۲ به رو قرار گرفته باشد. کارت‌های فبرچینی رو شده را با بقیه سرفت‌ها بزنید و دسته کارت سرفت فصل ۲ را ایجاد کنید. حال بازی با شروع از نفر سمت چپ کسی که فصل ۱ تمام کرد ادامه پیدا می‌کند.

Chapter II (Gang war)

فصل ۲ - نبرد گروه‌ها

در این فصل پلیس تصمیم می‌گیرد اقداماتی انعام دهد و با استفاده از اطلاعات فبرچین‌ها به گروه‌ها نفوذ کند. بخش کارت‌های فبرچینی در صفحه بعد، را بینید. فصل ۲ زمانی به پایان میرسد که یکی از بازیکنان هفتمین نیروی فودش شامل نیس را استفاده کند که باعث نبرد بین گروه‌ها می‌شود.

بازیکنان میزان مهارت  که در گروه‌شان دارند را احتمالیه می‌کنند. بازیکنی که از این میث بیشترین مهارت را داشته باشد برنده نبرد گروه‌ها می‌شود و هیچ کانگستری از دست نمیدهد. در تمام حالات دیگر، بازیکنان باید یکی از اعضا کروه‌شان را بسوزانند.



نکته موم: گانگسترها وفاداری بی قید و شرطی به رئیسشان دارند. در نتیجه رئیس هفت هیچ شرایطی از بازی هزف نمیشود!

وقطی که نبرد گروه‌ها تمام شد، کارت‌های سرقت فصل ۲ را از بازی خارج کنید و ۵ کارت سرقت فصل ۳ رو کنید. کارت‌های فبرچینی رو شده را کنار بگذارید. در انتها باید ۵ کارت سرقت فصل ۳ به رو قرار گرفته باشد. کارت‌های فبرچینی رو شده را با بقیه کارت‌های سرقت فصل ۳ بُر بزنید و دسته کارت سرقت فصل ۳ را ایجاد کنید بازیکن سمت پهپ کسی که فصل ۲ را تمام کرد بازی را ادامه میدهد

Chapter III (Domination)

فصل ۳ - اهاطه

گروه‌ها به فطری برای امنیت ملی تبدیل شده‌اند. بنابراین حکومت تصمیم‌گرفته تا به فعالیت‌های آنها پایان دهد؛ تعداد کارت‌های فبرچینی در این فصل از ۳ به ۵ افزایش میابد

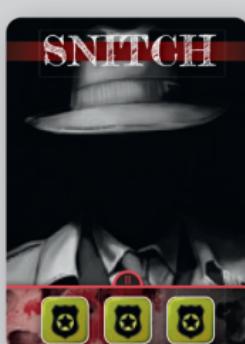
فصل ۳ زمانی به پایان میرسد که یکی از اتفاقات زیل بیفتند:

* یکی از بازیکنان نومین نیروی خودش را استفاده کند

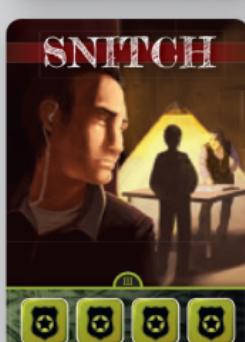
* سومین کارت فبرچینی رو شود، در این صورت اثرات آن را اعمال کرده و بعد بازی را تمام کنید

کارت‌های فبرچینی

به معنی اینکه یک کارت فبرچینی رو شود، بازیکن باید تعداد مهارت‌های که دارند را بشمارند (هم در بین نیروهای آماده و هم مشغول) و آن را با تعداد علامت‌های روی کارت فبرچینی مقایسه کنند



بازیکنانی که تعداد علامت برابر یا مساوی با کارت داشته باشند از دست پلیس فرار میکنند بقیه بازیکنان باید به اندازه میزان تفاوت پول بپردازند. اگر بازیکن پول کافی نداشته باشد، یکی از گانگسترها او توسط پلیس (ستگیر) میشود در این صورت بازیکن هم باید یکی از گانگسترها باش را بسوزاند و هم تمام پول خودش را از دست بدهد حتی اگر مقدار این پول کافی نباشد



	شرط پایان فصل	رویداد پایان فصل
فصل ۱	یکی از بازیکنان ۴ گانگستر استفاده کرده باشد	درآمد ویژه
فصل ۲	یکی از بازیکنان ۷ گانگستر استفاده کرده باشد	نبرد کروههای
فصل ۳	یکی از بازیکنان ۹ گانگستر استفاده کرده باشد یا ۳ کارت خبرهایی روشده باشد	شمارش معکوس پایانی

پایان بازی

تمام بازیکنان مقدار نفوذ فود را جمع می‌زنند ①

- میزان نفوذ کسب شده از سرقت‌های انعام شده در طول بازی

- میزان نفوذ مشخص شده روی کارت گانگسترها که هنوز در بازی هستند

- دو جایزه ویژه پایان بازی

* ثروتمندترین بازیکن ۲ نفوذ کسب می‌کند

* بازیکنی که بیشترین گانگستر زنده را داشته باشد ۲ نفوذ کسب می‌کند

در هر دو مورد در صورت تساوی، هر کدام از آن بازیکنان ۱ نفوذ کسب می‌کنند

بازیکنی که پس از شمارش معکوس پایانی بیشترین نفوذ را داشته باشد برنده است

در صورت تساوی کسی که بیشترین گانگستر را در گروهش دارد برنده است. در صورت تساوی مجدد، پیروزی مشترک حاصل می‌شود

قوانین قاصن بازی ۲ نفره

نبرد کروههای: در صورت تساوی، هر کدام از بازیکنان باید یکی از گانگسترها خودشان را انتقام و هزف کند. در صورتی که یکی از بازیکنان برنده نبرد کروههای شود، فقط بازنشه باید یکی از گانگسترها خودش را بسوزاند. اگر خرد برنده نبرد کروههای مراقل ۲ برابر

مهارت ۲ نسبت به هریف داشته باشد، خودش تصمیم می‌کند کدام گانگستر هریف را بسوزاند



روش‌های دیگر بازی

بازیکنان میتوانند دو روش زیر را آزادانه با هم ترکیب کنند. اما برای بازی اول از آنها استفاده نکنید.

روش ۱ - دسته‌های فلافلار

این روش به بازیکن امکان می‌دهد که روشن را بیش از پیش بینه‌کند. در طول بازی هر زمان که بازیکن گانگستری از دسته مشابه با رئیس فود استفادام کند، ۱ \$ تخفیف می‌گیرد. همچنین در پایان بازی امتیاز نفوذ اضافی به ازای استفادام بیشترین گانگستر از هر دسته به بازیکنان اهدا خواهد شد.



Bratva



Cartel



Ghetto
Gang



Mafia



Triad

امتیازات نفوذ اضافی در پایان بازی به این شکل تغییر می‌کند:

- جایزه استفادام بیشترین گانگستر اهدا نخواهد شد. در عوض، به ازای هر دسته فلافلار بازیکنی که بیشترین گانگستر را از آن دسته داشته باشد ۲ نفوذ کسب می‌کند. در صورت تساوی، به تمام آن بازیکنان ۱ نفوذ اهدا خواهد شد.
- همچنان ثروتمندترین بازیکن ۲ نفوذ کسب می‌کند.

روش ۲ - کارت‌های منابع

کارت‌های منابع انتقام‌های استراتژیک جدیدی به بازی اضافه می‌کنند

در این روش بازیکنان اکارت منبع دریافت می‌کنند و سعی خواهند کرد در طول بازی آنرا فعال کنند تا از تاثیرات به فضوی آن بهره‌مند شوند. در زمان پیش بازی، بعد از مشخص شدن رئیس هر بازیکن و قبل از چیدن سرقت‌ها و گانگسترها، هر بازیکن دو کارت منبع تصادفی دریافت می‌کند، یکی را نکه داشته و دیگری را می‌سوزاند. سپس هر بازیکن اکارت منبعش را به شکل افقی و به رو قرار میدهد؛ همانی که بازیکن بتواند پیش‌نیازهای کارت منبع را با مهارت‌های گروه فودش کامل کند. میتواند فوراً آن را فعال کند (به شکل مجازی) و به شکل عمودی قرار دهد. در این حالت کارت منبع تا پایان بازی فعال باقی می‌ماند (حتی اگر بازیکن گانگستری را از دست بدهد که پیش نیاز آن را کامل می‌کند). کارت‌های منابع در پایان بازی هم به بازیکنانی که توانسته باشند آن‌ها را فعال کنند امتیاز اضافی میدهند.

کارت‌های منابع

بانک - تا حد اکثر \$۱۰ را در بانک ذخیره کنید. این پول‌ها را نمی‌توان با هدف قرار داد. در هر زمان از نوبتتان می‌توانید از مساب برداشت یا به آن واریز کنید.

ایستگاه پلیس - در زمان رو شدن کارت فبرپینی هیچوقت بیشتر از \$۱ به بانک نپردازید. اگر نتوانید این \$۱ را پردازید قوانین عادی بازی اعمال می‌شود تبعیزات فوق پیشرفت - در زمان انجام سرقت Art Theft و با سرقت

Hack Attack یک مهارت دلفواه را تادیده بگیرید

(سته) دوپره سواران - در شروع نوبتتان می‌توانید کارت بالای (سته) کارت سرقت را ببینید. می‌توانید با پرداخت \$۱، آن سرقت را در این فاز انجام دهید بیمارستان - تمام گانگسترهاشی شما که در طول بازی هزف می‌شوند، بر روی کارت بیمارستان قرار می‌گیرند. زمانی که نوبتتان را پاس دهید، می‌توانید آنها را پس بگیرید. این تاثیر بر گانگسترهاشی که در زمان رو شدن کارت فبرپینی (ستگیر) می‌شوند قابل اعمال نیست

(ستگاه) پاپ پول تقلیبی - در شروع هر نوبتتان \$۱ دریافت کنید. در زمان نبرد کروههای این کارت را بسوزانید و بین کارت‌های سرقت خودتان بگذارید

بخت شفهي - بعد از انجام یا مشارکت در یک سرقت مشارکتی (دوخت)، یکی از گانگسترهاشی خودتان را به حالت آماده بگردانید

بازار سیاه - وقتی نوبتتان را پاس میدهید \$۲ دریافت کنید

رسانه - در پایان بازی به ازای هر سرقت دارای امتیاز نفوذ که انجام داده‌اید (دریافت کنید) حد اکثر ۷ امتیاز

دفتر مرکزی - \$۱ پردازید تا کل کروهتان به حالت آماده بگردد

شبکه شافعی - در شروع نوبتتان می‌توانید به کارت بالای (سته) کارت گانگسترها نگاه کنید. این کارت را می‌توانید در این نوبت استفاده کنید. اگر (سته) آن با (سته)، رئیستان یکسان باشد \$۱ کمتر پرداخت می‌کنید

جامعه مفقی - در پایان نوبتتان یکی از هبرانتان را به شکل مجانی به حالت آماده بگردانید

مترجم : نیما مسقدی

Auteur : Yves Rosenbaum - Illustrations et Design Graphique : Fred Navez
© 2019 Schmeta Games - www.schmetagames.be

Remerciements : merci à Tamara, Kwis & San, Djé, Raph & Julie, Pierre, le 44 crew, Maxence et l'équipe de Des Jeux une fois, l'équipe de Dé Joueur, Nicolas d'Azao Games, Delphine, Tanju, Jay, Nadine, Eric, Marie-France, Lole, Tomz, Jerem, Tosh, Zahkrin, Yasim, Aoulad.

