

Правила настольной игры «Гангстеры» (Ca\$h 'n Gun\$)

Автор: Ludovic Maublanc

Игра для 4-6 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Краткое руководство

«Гангстеры» - это забавная игра для весёлых компаний, гарантирующая вам интересное времяпрепровождение. Не поленитесь прочесть все правила перед первой игрой! Если же вам не терпится отправиться навстречу опасностям, **прочтите вслух хотя бы краткое руководство!**

«Мы – гангстеры, которые собрались вместе, чтобы поделить недавно награбленную добычу...» Каждый игрок выбирает себе одного персонажа и ставит перед собой соответствующую ему карточку. В центр стола стопкой лицевой стороной вниз кладутся банкноты.

«Чтобы легче было урегулировать конфликты, которые могут возникнуть, каждый гангстер принёс с собой оружие». Каждый игрок берёт один пистолет из плотного поролона и 8 карт Пуль (1 карту «Бах! Бах! Бах!», 2 карты «Бах!» и 5 карт «Щёлк, щёлк, щёлк»).

Игра длится **8 раундов**. Во время каждого раунда каждый игрок выкладывает на стол одну из своих карт Пуль. Каждая карта Пули может быть использована только один раз за игру. **Победителем станет игрок, который сможет выжить после 8-ми раундов и у которого будет больше всех денег.**

- **1/** В начале каждого раунда один из игроков берёт из колоды 5 банкнот и кладёт их лицевой стороной вверх в центр стола.
- **2/** Затем каждый игрок выбирает одну из своих карт Пуль и кладёт её лицевой стороной вниз рядом со своим персонажем.
- **3/ Крёстный Отец** (ведущий: как правило, владелец игры) считает до 3-х. На счёт 3 каждый игрок начинает целиться из пистолета в любого противника, пытаясь тем самым убедить его отказаться от своей доли добычи! Чтобы угроза выглядела более впечатляюще, добавьте к ней убийственную улыбку.
- **4/** Ведущий снова считает до 3-х. На счёт 3 каждый игрок должен сделать выбор: либо спрятаться под стол, чтобы избежать попадания пули, либо мужественно остаться сидеть.

Пригнувшиеся трусы кладут своих персонажей лицом вниз, кладут на стол свои пистолеты и сбрасывают использованные карты Пуль. Они выбывают из текущего раунда и не участвуют в дележе добычи. Также они должны взять по одному маркеру Позора (круглые маркеры).

Храбрцы, оставшиеся в игре, кричат победные кличи, чтобы придать себе мужества.

Те игроки, которые целились в струсившего игрока, кладут свои пистолеты на стол и сбрасывают лицевой стороной вниз выложенные ими карты Пуль.

Те игроки, у которых ещё остались в руках пистолеты, нацеленные на противников, вскрывают выложенные карты Пуль...

- **5/** В первую очередь разыгрываются карты «Бах! Бах! Бах!». Игрок, в которого выстелили при помощи карты «Бах! Бах! Бах!», сбрасывает свою карту Пули (его застали врасплох и он не смог отстреляться), кладёт лицом вниз своего персонажа и получает маркер Раны (жетон с пластырем).

- **6/** Теперь разыгрываются остальные карты. В случае с картой «Щёлк, щёлк, щёлк» ничего не происходит. Если это карта «Бах!» - игрок, в которого выстрелили при помощи этой карты, кладёт своего персонажа лицом вниз и получает маркер Раны.

Обратите внимание, что если несколько игроков стреляли в одного и того же человека (картами «Бах!» или «Бах! Бах! Бах!»), он должен взять столько маркеров Ран, сколько получил пуль. Выложенные карты Пуль сбрасываются.

- **7/** После того как стрельба будет закончена, игроки, персонажи которых ещё не лежат лицом вниз, принимают участие в дележе добычи. Добыча должна быть распределена между этими игроками в равных долях!



Обратите внимание, что вы не можете получать сдачу: ни из банка (естественно, его же ограбили!), ни из денег, добытых в предыдущие раунды! Из-за этого правила может возникнуть ситуация, когда часть добычи (в некоторых случаях всю добычу) невозможно будет поделить между гангстерами. Таким образом, чем меньше игроков останется в конце последней фазы, тем более вероятно, что добычу можно будет разделить!

После дележа раненые и спрятавшиеся игроки возвращаются в игру и ставят своих персонажей в вертикальное положение. Начинается следующий раунд: 5 новых банкнот, новые карты Пуль, очередные угрозы, кровожадные крики, стрельба и делёж добычи (смотрите карту Памятки).

Если один из игроков получает **третью Рану**, он выбывает из игры – его убили!

В конце 8-го раунда игроки подсчитывают свои деньги. Заметьте, что за каждый маркер Позора вы теряете \$5.000. **Самый богатый из выживших игроков становится победителем!**

Правила игры

Игра Людовика Моблана для 4-6 игроков от 10 лет.

На заброшенном складе банда гангстеров пытается поделить полученную добычу... но они никак не могут решить, как именно её разделить. Пора дать возможность сказать пару слов пистолетам... и вот все уже целятся друг в друга...

Игровые компоненты

Базовая версия игры

- 6 пистолетов из плотного поролона
- 6 наборов по 8 карт Пуль (для каждого игрока); в каждом по 5 карт «Щёлк, щёлк, щёлк», по 2 карты «Бах!» и по 1 карте «Бах! Бах! Бах!».
- 1 карта Памятки
- 14 маркеров Ран
- 14 маркеров Позора: эти маркеры двусторонние – одна «обычная» сторона и одна сторона с «проблесковым маячком» для версии с полицейским под прикрытием

- 40 Банкнот: пятнадцать купюр \$5.000, пятнадцать купюр \$10.000 и десять купюр \$20.000.
- 6 карточек Персонажей, которые ставятся на подставки
- по 2 подставки для каждого Персонажа
- эти правила

Усложнённая версия игры

- 10 карт Специальных Способностей

Альтернативная версия игры – полицейский под прикрытием

- 3 карты Телефонных узлов: 2 карты «Занято» и 1 карта «Вызова Подкрепления»
- 6 карт Тайных Ролей: 5 Гангстеров и 1 Полицейский под прикрытием
- 1 карта Телефона (двусторонняя: «Телефон не использован»/«Телефон использован»)

Базовая версия игры:

В этой версии игры не используются карты Специальных Способностей, Тайных Ролей, Телефона и Телефонных узлов. Кроме того, обе стороны маркеров Позора считаются одинаковыми.

Каждый игрок получает один пистолет, выбранного им персонажа и 8 соответствующих карт Пуль.

Каждый игрок ставит перед собой своего персонажа.

Банкноты перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз стопкой в центр стола. Маркеры Позора и Ран кладутся в пределах досягаемости всех игроков.

Наиболее опытный игрок или тот, кто лучше всех знает правила этой игры, берёт карту Памятки: он становится **Крёстным Отцом**. Крёстный Отец отвечает за проведение разных фаз и за правильный делёж добычи.



Игровой процесс

Игра длится 8 раундов. Каждый из них состоит из 7-ми фаз. Победителем станет самый богатый игрок, который останется в живых после 8-ми раундов.

Раунд

Каждый раунд делится на 7 фаз.

Фаза 1 → На стол лицевой стороной вверх кладутся 5 банкнот.

В начале каждого раунда в центр стола лицевой стороной вверх кладутся 5 новых банкнот.

Банкноты, нераспределённые в предыдущих раундах, остаются на столе, что означает, что в текущем раунде на кон поставлено больше денег.



Выжившие игроки возвращаются в игру, а их персонажи ставятся в вертикальное положение.

Фаза 2 → Каждый игрок выбирает одну из своих карт Пуль.

Каждый игрок тайно выбирает одну из своих ещё неиспользованных карт Пуль и кладёт её лицевой стороной вниз справа от своего персонажа. Обратите внимание, что каждая карта Пули используется в игре только один раз!

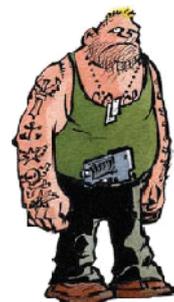
Фаза 3 → На счёт 3 каждый игрок целится в любого другого игрока.

Крёстный Отец считает до трёх... На счёт 3 все игроки должны одновременно нацелиться друг на друга из своих пистолетов. Если какой-то игрок промедлит – будет

колебаться или попытается сначала узнать, в кого будут целиться остальные – он вообще не будет стрелять.

Фаза 4 → Игроки могут спрятаться.

Каждый игрок может отказаться от своей доли добычи, положить свой пистолет и спрятаться под стол. Как только переговоры и запугивание друг друга закончатся, Крёстный Отец снова считает до трёх. На счёт 3 все игроки, которые хотят отказаться от своей доли, кладут лицом вниз своих персонажей и выбывают из текущего раунда. Остальные игроки издают боевой клич, чтобы доказать, что у них есть мужество, и они не боятся пуль!



Примечание: игрок, решивший отказаться от своей доли добычи, должен спрятаться до того, как узнает реакцию противников. Если он промедлит, будет считаться, что он остался за столом.

Любой игрок может спрятаться даже в том случае, если в него никто не целится.

Спрятавшийся игрок кладёт лицом вниз своего персонажа, кладёт на стол свой пистолет, сбрасывает лицевой стороной вниз выложенную им карту Пули и берёт один маркер Позора. Этот игрок уже не будет участвовать в дележе добычи.



Игроки, целящиеся в спрятавшегося игрока, кладут свои пистолеты на стол и сбрасывают лицевой стороной вниз выложенные ими карты Пуль. Среди гангстеров существует неписанный закон (теперь мы его уже записали) – никогда не стрелять в гангстера, который отказался от своей доли добычи.

Фаза 5 → Бах! Бах! Бах!



Игроки, которые ещё целятся в кого-то и которые выложили карту «Бах! Бах! Бах!», теперь должны её вскрыть. Игрок, в которого целились при помощи этой карты, считается раненым; он кладёт лицом вниз своего персонажа, кладёт на стол пистолет, берёт один маркер Раны и сбрасывает лицевой стороной вниз свою карту Пули. **Застигнутый врасплох этой внезапной атакой**, он не имел возможности выстрелить в ответ.



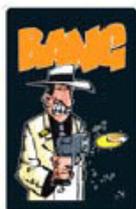
Заметьте, что все карты «Бах! Бах! Бах!» разыгрываются одновременно, то есть два гангстера, которые целились друг в друга картами «Бах! Бах! Бах!», оба будут ранены. Сыгранные карты «Бах! Бах! Бах!» сбрасываются.

Фаза 6 → Оставшиеся карты («Бах!» и «Щёлк, щёлк, щёлк»).



Оставшиеся стоять игроки, которые ещё не стреляли, вскрывают свои карты. Если это карта «Щёлк, щёлк, щёлк» - ничего не происходит. В пистолете не было пуль - над гангстером по-дружески подшутили. Никаких обид!

Если это карта «Бах!», игрок, в которого целились при помощи этой карты, получает маркер Раны и кладёт своего персонажа лицом вниз.



Как и в случае с фазой 5, стрельба происходит одновременно, то есть два гангстера, которые целились друг в друга картами «Бах!» будут ранены оба.

Игрок, в которого стреляли сразу несколькими картами, получает маркер Раны за каждую карту «Бах!». Более того, игрок, раненый во время фазы 5 картой «Бах! Бах! Бах!», всё ещё может быть ранен во время фазы 6. Только гангстеры, которые отказались от своей доли во время фазы 4, не могут быть

ранены во время этой фазы.
Сыгранные карты Пуль сбрасываются.

Фаза 7 → Делёж добычи

Только игроки, персонажи которых ещё стоят (то есть те, кто не отказался от своей доли во время фазы 4 и те, кто не был ранен во время фаз 5 и 6), принимают участие в дележе добычи. Добыча должна быть распределена между оставшимися игроками в равных долях!

Количество денег должно быть разделено в абсолютно равных долях. Обратите внимание, что вы не можете получить сдачу и можете распределять только те банкноты, которые лежат в центре стола. Если существует несколько возможных комбинаций распределения, в первую очередь раздаются более крупные банкноты.

По факту, чем меньше людей будет принимать участие в дележе добычи, тем больше денег вы получите и тем более вероятно, что делёж вообще состоится. Может так случиться, если до дележа добычи доживёт очень много игроков и добычу невозможно будет разделить поровну, тогда все деньги останутся в центре стола.

Пример: В центре стола лежат 5 банкнот: одна номиналом в \$20.000, 2 номиналом в \$10.000 и две номиналом в \$5.000.

Если в конце раунда за столом останется 3 игрока, каждый из них получит \$10.000 (первые два игрока получают по одной банкноте номиналом \$10.000, третий игрок получит две банкноты номиналом \$5.000). \$20.000 невозможно разделить поровну, поэтому эта банкнота остаётся на столе.

Если бы до дележа добычи добралось 5 игроков, разделить эти деньги было бы невозможно, так как разменять банкноту номиналом \$20.000 нельзя! Учитывая, что каждый из оставшихся игроков не может получить по \$10.000, все пять банкнот останутся на столе.

Как только делёж добычи заканчивается, не розданные банкноты остаются на столе. Они будут частью следующей добычи вместе с 5 новыми банкнотами, которые будут выложены в следующем раунде.

Раны и уничтожение игрока

Каждый раз, когда в игрока попадает пуля, он получает маркер Раны. Когда игрок получает **третий маркер Раны**, он **выбывает из игры**. Его деньги возвращаются в коробку с игрой.

Примечание: может случиться, что один игрок получит сразу несколько ран в одном раунде! Так повелось, что кодекс гангстеров не запрещает им стрелять по раненым противникам. Поэтому иногда гангстеру лучше забыть о деньгах и спрятаться, если в него целятся сразу несколько противников. Пусть ему и будет стыдно, но лучше быть бедным и живым, чем богатым и мёртвым.

Пример: Эль Торо находится под прицелом у трёх игроков: Лотос, Мистера Блэка и Хагги. В Игоря целится Тино.



Во время фазы 4 прячется один Игорь – он сбрасывает свою карту Пули, кладёт своего персонажа лицом вниз и берёт маркер Позора (У-у-у!). Тино не повезло, так как выложенная им карта – «Бах!» - сбрасывается лицевой стороной вниз: вы же помните, что ни один гангстер не стреляет в гангстера, который отказался от своей доли.

Во время фазы 5 Лотос открывает свою карту «Бах! Бах! Бах!». Эль Торо получает маркер Раны, поэтому сбрасывает свою карту Пули и кладёт лицом вниз своего персонажа.

Во время фазы 6 Мистер Блэк и Хагги открывают свои карты и (сюрприз!) оказывается, что оба они выложили карту «Бах!». Эль Торо не повезло – он получил целых 3 Пули за один раунд! Получив 3 раны, он немедленно выбывает из игры... Мораль такова – иногда лучше спрятаться, когда сталкиваешься с людьми, которые стреляют по всем без разбору!

Конец игры

Игра заканчивается в конце 8-го раунда.

Убитые игроки автоматически проигрывают; те, кто ещё жив, подсчитывают свои деньги.

Обратите внимание, что каждый маркер Позора отнимает у своего владельца \$5.000!

Самый богатый выживший игрок становится победителем! В случае ничьей выигрывает претендент на победу, у которого меньше маркеров Позора. При дальнейшей ничье побеждает претендент на победу, у которого больше ран.

Кроме того, игра заканчивается, если в живых остаётся только один игрок. Он автоматически становится победителем.

Помимо этого, игра подходит к концу, если в конце раунда не остаётся выживших... в этом случае в игре нет победителя.

Усложнённая версия игры

Специальные Способности

Теперь, когда у вас уже есть опыт ограблений, вы стали сильнее и приобрели уникальную способность... но, к сожалению, и другие гангстеры тоже...

Игровые компоненты

Добавьте к компонентам, использующимся в базовой версии игры, 10 карт Специальных Способностей. Подготовка не отличается от подготовки к базовой версии игры. Затем раздайте каждому игроку по одной случайной карте Специальной Способности – их следует хранить в секрете от других игроков. Если вы играете в эту игру впервые, возьмите карты Специальных Способностей с номерами 1-6.



Игровой процесс

Игровой процесс не отличается от базовой версии игры.

В тот момент, когда вы захотите использовать свою Специальную Способность, громко объявите об этом и покажите свою карту. Игра приостанавливается, пока вы описываете свою способность остальным игрокам и разыгрываете её эффекты. Ниже вы найдёте описание всех Специальных Способностей.

10 карт Специальных Способностей



1. «На глубине шести футов»:

Так как вы заключили сделку с похоронным агентством, в конце игры вы получаете по \$10.000 за каждого убитого гангстера.

Откройте свою карту Специальной Способности в конце игры. Вы получаете по \$10.000 за каждого убитого в игре персонажа.

Тактический совет: постарайтесь внести раздор в отношения между гангстерами, цельтесь в людей с двумя ранами.

2. «Непобедимый»:



Вы умрёте только при получении 4-ой раны.

Откройте свою карту Специальной Способности, когда получите 3-ью рану. Вы ещё не умерли – в вас нужно попасть ещё один раз.

Тактический совет: не прячьтесь слишком часто, ведь вы живучее остальных на целую пулю.

3. «Тебе это больше не пригодится...»:



Вы можете взять пистолет и карты Пуль у первого выбывшего из игры персонажа.

Откройте свою карту Специальной Способности, как только один из игроков выбывает из игры. Вы получаете его пистолет и оставшиеся карты Пуль. Теперь вы можете играть с двумя пистолетами и двумя колодами карт – по одной колоде для каждой руки. Вы выкладываете по две карты за раунд и можете целиться сразу в двух разных игроков (или в одного с двух рук).

Тактический совет: Как только какой-то гангстер получает ранение, постарайтесь добить его! Но будьте осторожны, так как с двумя пистолетами вы скоро станете первой целью для остальных гангстеров!

Примечание: Если несколько гангстеров умирают во время одной фазы, вы можете выбрать, у кого из них взять пистолет и карты Пуль.

4. «Шкура дракона»:



Вы никогда не получаете больше чем одну рану за раунд.

Откройте свою карту Специальной Способности, когда получаете в одном раунде сразу несколько пуль. До конца игры вы можете быть ранены только один раз за раунд, не зависимо от количества полученных вами пуль.

Тактический совет: Теперь вас не должно пугать, что в вас целится сразу несколько гангстеров.

5. «Сумасшедший»:



Забавно – вы находите у себя в кармане гранату. Если кто-то стреляет в вас после того как вы показываете, что она у вас есть, получение вами раны приводит к тому, что вы роняете её, и если за столом ещё оставались находящиеся в вертикальном положении гангстеры, все они оказываются ранены взрывом.

Откройте свою карту Специальной Способности во время любой из первых трёх фаз любого раунда. Покажите всем, что у вас есть граната! В конце фазы, в которой вы получаете свою следующую рану, все оставшиеся игроки (то есть те, которые не спрятались и ещё не были ранены) тоже получают по одному маркеру Раны. Раунд заканчивается, так как все или спрятались, или ранены. У вас только одна граната.



Тактический совет: Не показывайте свою гранату слишком рано... Она будет более эффективна, если ваши противники уже ранены и поэтому, увидев гранату, не будут в вас стрелять!

Пример: Во время фазы 1 выясняется, что Тино пришёл с гранатой!

Фаза 3: Тино находится под прицелом у Лотос и Эль Торо. Хагги целится в Лотос.

Фаза 4: Мистер Блэк прячется, испугавшись гранаты.

Фаза 5: Лотос открывает свою карту Пули «Бах! Бах! Бах!», в результате чего Тино получает ранение, берёт маркер Раны и кладёт лицом вниз своего персонажа. Это конец фазы 5. Так как Тино ранен, граната выпадает из его руки и взрывается: Лотос, Эль Торо и Хагги ранены взрывом, так как оставались за столом. Мистер Блэк не ранен, так как спрятался. Раунд завершён: фаза 6 и 7 (и 8 в версии игры «Полицейский под прикрытием») пропускаются. Эль Торо и Хагги сбрасывают свои карты Пуль, и начинается новый раунд.

6. «Малыш»:



Вы можете выбрать цель после того как это сделают остальные игроки.

Откройте свою карту Специальной Способности в любом раунде до начала фазы 3. Вы можете решить, в кого целиться, во время фазы 3 текущего и любых последующих раундов после того как другие игроки выберут себе цели. Малыш должен принять решение до Хитрюги (если он участвует в игре).

7. «Хитрюга»:



Вы можете выбрать свою карту Пули в конце фазы 3.

Откройте свою карту Специальной Способности в любом раунде до начала фазы 3. Вы можете выбрать свою карту Пули в конце фазы 3, когда увидите, кто в кого целится.

Хитрюга должен дождаться решения Малыша (если он участвует в игре) прежде чем принимать своё решение.

8. «Трус»:



В конце игры каждый маркер Позора приносит вам по \$5.000.

Откройте свою карту Специальной Способности в конце игры и получите по \$5.000 за каждый имеющийся у вас маркер Позора!

Тактический совет: Вы не можете выиграть, если будете прятаться во всех раундах, но можете прятаться без сожаления, если добыча не слишком велика!

9. «Специалист»:



Вы можете дважды за игру использовать свою карту «Бах! Бах! Бах!».

Вы должны открыть свою карту Специальной Способности в конце фазы, в которой выложили карту «Бах! Бах! Бах!». Заберите её назад и вместо этого сбросьте одну из неиспользованных вами карт Пуль. Естественно, вы можете сделать так только один раз за игру.

Тактический совет: У вас на одну пулю больше чем у других и это «Бах! Бах! Бах!». Используйте её, чтобы застать врасплох своих противников тогда, когда они меньше всего этого ожидают.

10. «Совсем не больно!»:



Вы можете принять участие в дележе, даже если спрятались или были ранены в текущем раунде. Вы можете использовать эту Специальную Способность только один раз за игру.

Вы должны открыть свою карту Специальной Способности в начале фазы 7, до того как начнётся делёж добычи. Поставьте своего персонажа в вертикальное положение и примите участие в дележе.

Примечание: Эта Специальная Способность не срабатывает во время раунда, в котором взорвалась граната.

Конец игры:

Как и в базовой версии игры, игра завершается в конце 8-го раунда или когда остаётся в живых только один игрок.

В этот момент необходимо открыть карты Специальных Способностей «Трус» и «На глубине шести футов» (если они есть в игре).

Игроки, которые ещё живы, подсчитывают свои деньги и отнимают по \$5.000 за каждый полученный ими маркер Позора (игрок с картой «Трус» получает по \$5.000 за каждый маркер Позора). Игрок с картой «На глубине шести футов» прибавляет к своей сумме по \$10.000 за каждого убитого в игре персонажа.



Победителем становится самый богатый из выживших игроков.

Альтернативная версия игры: «Полицейский под прикрытием»

(только для 5-6 игроков)

Вы снова совершили ограбление. Как обычно, всё шло хорошо до начала дележа добычи. Но на этот раз у вас есть ещё одна проблема: вам стало известно, что один из гангстеров на самом деле полицейский под прикрытием!

Игровые компоненты:

Начните со стандартной подготовки к игре. Вдобавок к базовой версии игры возьмите 3 карты Телефонных Узлов, 6 карт Тайных Ролей и карту Телефона.

Примечание: Вы можете использовать эту версию игры вместе с картами Специальных Способностей.



Затем возьмите количество карт Тайных Ролей, равное количеству участников игры, но среди них обязательно должна быть карта Полицейского под прикрытием. Каждый игрок берёт по одной карте Тайной Роли, смотрит на неё и кладёт лицевой стороной вниз под своего персонажа. Эти карты будут вскрыты только в конце игры. Так как карт столько же, сколько игроков, среди них обязательно есть один полицейский!



Карта Телефона кладётся в центр стола в пределах досягаемости всех игроков.

3 карты Телефонных Узлов кладутся лицевой стороной вниз в стопку в центр стола. Карта «Вызова Подкрепления» (№3) должна быть помещена под низ стопки. Все маркеры Позора кладутся оранжевой стороной вверх.



Игровой процесс:

Задача полицейского – до конца 6-го раунда вызвать подмогу и остаться в живых, чтобы дать показания в суде. Если полицейский не сможет вызвать подкрепление, он победит только в том случае, если будет единственным выжившим.

Если полицейский не побеждает, побеждает самый богатый выживший гангстер.

Примечание: В этой версии игровой процесс сильно отличается от базовой версии игры, так как всем игрокам приходится много говорить, чтобы вычислить и убить полицейского. Иначе гангстерам не избежать тюрьмы!

Помимо основных фаз базовой версии игры, в конце первых шести раундов разыгрывается новая фаза – телефон.

Фаза 8 → Телефон:

После дележа добычи игроки, которые принимали в нём участие, передают друг другу карту Телефона. **Крёстный Отец** или, если он не участвует в дележе, его ближайший сосед – берёт карту телефона стороной «Телефон не использован» вверх и передаёт её под столом следующему игроку, **который принимал участие в дележе**, и т.д. Пока карта переходит под столом из рук в руки, полицейский (и только он) может тайно перевернуть её на другую сторону, чтобы показать, что он воспользовался телефоном. Когда карта попадает к последнему игроку этого раунда, он возвращает её на стол. Если она лежит стороной «Телефон использован» вверх, это значит, что полицейский звонил в полицию.

Примечание: Карту может перевернуть только полицейский и только в том случае, если сам этого захочет!

Телефон использован:



Если кто-то воспользовался телефоном, из колоды «Телефонных узлов» берётся верхняя карта и кладётся лицевой стороной вверх на стол.

Когда будет открыта третья карта «Телефонного узла», это будет значить, что полицейский наконец-то дозвонился в полицию и подкрепление уже в пути.

В этом случае, если полицейский доживёт до конца игры, он станет победителем! Но с этого момента и до конца игры он может спрятаться только один раз.

Маркеры Позора, находящиеся в «банке», переворачиваются на сторону «проблескового маячка». Это позволит легко определить, кто прятался после вызова подкрепления.



Примечание: то, сколько раз прятался полицейский до вызова подкрепления, не имеет значения.

Напоминание: подкрепление должно выехать не позднее 6-го раунда; в противном случае у них не будет достаточного количества времени, чтобы доехать до места!

Пример: Идёт фаза 8 второго раунда. Деньги были разделены между Эль Торо, Лотос и Мистером Блэком (их персонажи ещё находятся в стоячем положении). Персонажи Тино и Хагги лежат. Крёстный Отец (Тино) берёт карту Телефона стороной «Телефон не использован» вверх и передаёт её Эль Торо. Эль Торо берёт карту и прячет её под столом. Он – гангстер и передаёт её Лотос. Она тоже гангстер и передаёт её Мистеру Блэку. Он – полицейский под прикрытием и решает вызвать полицию, перевернув карту Телефона. Так как Мистер Блэк был последним игроком, кто принимал участие в дележе добычи в текущем раунде, он возвращает карту Телефона обратно на стол... и, сюрприз!, она лежит стороной



«Телефон использован» вверх. Игроки переворачивают и кладут возле колоды верхнюю карту «Телефонный узел». Напряжение за столом возросло! Все с подозрением смотрят друг на друга! Эль Торо, Лотос и Мистер Блэк пытаются доказать свою невиновность: но мы-то знаем, что один из них полицейский. Тино и Хагги повезло: они не принимали участие в дележе и поэтому автоматически чисты.

Конец игры:

Игра заканчивается в конце 8-го раунда или раньше, если в игре остался только один выживший (в этом случае он становится победителем).

Если подкрепление было вызвано вовремя, полицейский остался жив и у него находится только один (или ни одного) маркер Позора стороной «проблескового маячка» вверх (он спрятался только один раз, с тех пор как было вызвано подкрепление); он становится победителем!

Если нет, победитель – самый богатый из выживших гангстеров. Не забудьте отдать по \$5.000 из своих денег за каждый имеющийся у вас маркер Позора, не зависимо от того, какой стороной вверх он лежит.