

MATERIALES DEL JUEGO

65 cartas:

- 40 cartas de botellas (de 1 a 10)
- 20 cartas de personajes
- 5 cartas de gánsteres famosos

1 libro de reglas

IDEA DEL JUEGO

1919: el gobierno estadounidense aprueba la Ley Volstead, que prohíbe la venta de bebidas alcohólicas en todo el país. Durante más de 10 años, la mafia organiza el contrabando para suministrar alcohol a todo el continente y acapara el mercado negro. Eres el jefe de una de las mejores bandas criminales que gobierna Chicago.

2 de noviembre de 1932, 22:30 hs.

Acabas de recibir una llamada de Jimmy “Orejas Largas”, tu informante en la fuerza policial. Los Intocables, un grupo de policías con mucha determinación, han identificado almacenes con contrabando en toda la ciudad y pronto realizarán una redada. Debes hacer desaparecer tu inventario de alcohol ilegal lo antes posible para evitar ir a prisión.

Los pactos que hiciste con las otras familias ya no se cumplen: los primeros en liquidar sus inventarios salvarán su pellejo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Juega tantas rondas como el número de jugadores que participen. Quien tenga la puntuación más baja al final gana. Para ganar una ronda, deberás ser el que menor cantidad de puntos tenga cuando se declare Omerta.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coge tantas cartas de gánsteres famosos como número de jugadores haya (no se usarán las restantes), barájalas y entrega una a cada jugador. El jugador que tenga a Al Capone comienza el juego. Si nadie tiene a Al Capone, vuelve a distribuir las cartas.

En las siguientes rondas, comenzará el jugador con la puntuación más alta.



Baraja juntas las cartas de botellas y de personajes. Distribuye 4 cartas a cada jugador, boca abajo. Todos los jugadores colocan sus cartas boca abajo frente a ellos sin mirarlas. Coloca 4 cartas, también boca abajo, dentro de la “caja fuerte”, al costado del área de juego. Forma una pila para robar en el medio con el resto de las cartas, boca abajo.



ANTES DE COMENZAR

Cuando Al Capone da la orden, los jugadores miran 2 de sus cartas (la elección es de ellos), las memorizan y las colocan boca abajo frente a ellos.

CÓMO JUGAR

Cuando sea tu turno, robarás una carta y la mirarás en secreto, ya sea la primera de la pila para robar o la primera de la pila de descarte. Luego puedes optar por:

- Reemplazar una de tus cartas con la carta que acabas de elegir, pero sin mirar la carta de tu mano. La carta de tu mano va a la pila de descarte, boca arriba.
- O colocar la carta que acabas de robar directamente en la pila de descarte, boca arriba (esto es sólo cuando se extrae de la pila para robar, no de la pila de descarte).

Cuando un jugador descarta una carta de botellas, todos los jugadores (incluido él mismo) pueden deshacerse de una carta idéntica, descubriéndola y colocándola en la pila de descarte. Cuidado, sólo una carta puede ser descartada de esta manera: sólo el jugador más veloz podrá deshacerse de una carta. Si el jugador coloca la carta equivocada, la carta vuelve a la mesa y el jugador roba una carta más como penalización (la carta es colocada directamente boca abajo y el jugador no puede mirarla). Si otros jugadores trataron de descartar sus cartas pero fueron demasiado lentos, simplemente retiran su carta sin ser penalizados.

DESCARTE DE UNA CARTA DE PERSONAJE

Cuando el jugador activo descarta una carta de personaje, el poder de la carta es activado. Los poderes son descritos en las cartas y más adelante en estas reglas.

Como verás, los personajes casi siempre son útiles: te ayudarán a reducir tu inventario de botellas o a complicar el juego de tus adversarios. Pero ten cuidado: también llevan botellas de alcohol (la cantidad de puntos está indicada en la parte superior izquierda de las cartas) y, si terminas la ronda con ellas, aumentarán considerablemente tu puntuación...

DECLARA "OMERTA" Y TERMINA LA RONDA

Cuando creas que tu inventario (la cantidad de puntos)

es 7 o menos, podrás declarar Omerta. Cuidado: sólo puedes declarar Omerta al comienzo de tu turno y antes de coger una carta. El juego termina **inmediatamente**. Los jugadores muestran su mano y cuentan su puntuación (cartas de botellas + cartas de personajes).

Si el jugador que declara Omerta tiene un inventario de 7 o menos y tiene la puntuación más baja, gana la ronda y obtiene 0 punto.

Si no, el jugador con la puntuación más baja gana la ronda y anota 0 punto. El jugador que declaró Omerta pierde la ronda, obtiene tantos puntos como la suma de sus cartas y, además, una penalización adicional de 20 puntos.

Todos los demás jugadores obtienen una puntuación que coincida con la suma de sus cartas (botellas + personajes). Si hay un empate entre el jugador que declara Omerta y otro jugador, el jugador que declaró Omerta obtiene 0 punto y el otro jugador obtiene su puntuación como de costumbre.

El juego termina después de un cierto número de rondas: se juegan tantas rondas como jugadores haya alrededor de la mesa. El jugador con la puntuación más baja gana el juego.



PRESENTACIÓN DE LAS CARTAS



Cartas de botellas = 1 a 10 puntos

Estas cartas representan tu inventario de bebidas alcohólicas. El valor de estas cartas coincide con el número de botellas de alcohol y está indicado en la carta.



The Gangster (El Gánster) = 15 puntos

Intercambia dos cartas sin mirarlas. Puedes intercambiar una de tus cartas con una de tus adversarias o dos cartas en las manos de tus adversarios.



The Lady (La Dama) = 15 puntos

Baraja la mano de un adversario, sin mirar las cartas.



The Mole (El Topo) = 15 puntos

Mira una de tus cartas y vuelve a colocarla frente a ti.



The Snitch (El Soplón) = 20 puntos

Entrega dos cartas de la pila para robar: puedes darle 2 cartas al mismo jugador o 1 carta a dos jugadores diferentes.



The Driver (El Conductor) = 20 puntos

Deshazte de 1 o 2 de tus cartas de botellas: descártalas. Si descartas las cartas equivocadas, recoge tus cartas y robas una carta extra como penalización.



The Safecracker (El Ladrón de Cajas Fuertes) = 15 puntos

Puedes acceder a la caja fuerte: mira las 4 cartas dentro de la caja fuerte, luego cambia una de tus tarjetas (sin mirarla) por una carta de la caja fuerte. La carta cambiada queda en la caja fuerte.



The Killer (La Asesina) = 15 puntos

La Asesina puede detener al Soplón, a la Dama, al Gángster, a la Mamma y a la Patrulla Policial: si una de esas cartas es usada contra ti, simplemente contrarréstala descubriendo a la Asesina. Luego, ambas cartas serán descartadas.



The Witness (La Testigo) = 10 puntos

La testigo no tiene ninguna habilidad especial, pero es bastante molesta... ¡Deshazte de ella lo antes posible!



The Alibi (La Coartada) = 0 punto

La Coartada podría salvarte el cuello: imantenla cerca! Esta carta no añade ningún punto a tu puntuación.



The Mamma (La Mamma) = 15 puntos

Dale esta carta a otro jugador y deberá saltar 1 turno. El jugador que tiene la Mama no podrá declarar Omerta, robar cartas ni descartar cartas, y los otros jugadores no podrán barajar su mano o darle más cartas.



The Police Patrol (La Patrulla Policial) = 15 puntos

Coloca esta carta sobre la carta de otro jugador: esta última estará bloqueada por 2 turnos. Cuando la Patrulla Policial bloquea una carta, ésta no podrá ser cambiada, mirada o descartada. Si un jugador recibe la Patrulla Policial y sólo le queda una carta, roba una carta y la descarta de inmediato, repitiendo esto por 2 turnos.

Cuidado:

- El jugador que obtiene la Patrulla Policial no puede declarar Omerta.
- Las cartas de la Mamma y la Patrulla Policial se colocan sobre la carta bloqueada o delante del jugador que no puede jugar. La carta es descartada después de uno o dos turnos completos, justo después de que el jugador que la colocó robe una carta (esto significa que el jugador no puede robarla y jugarla nuevamente).

Si un jugador declara Omerta cuando te han dado una de estas cartas, no puedes añadirla a tu puntuación. Sólo las cartas propias cuentan para tu puntuación.

OMERTA

AUTORES: **ADRIEN DUMONT & TIMOTHÉE RIGNAULT**
DISEÑO: **TIMOTHÉE RIGNAULT & FLORIAN BELLON**



3-5



10-99



20-30'

REGLAS DEL JUEGO