

MATERIALE DEL GIOCO

65 carte:

- 40 carte-bottiglie (da 1 a 10)
- 20 carte-personaggio
- 5 carte-gangster famosi

1 regolamento

IDEA DEL GIOCO

1919: il governo americano approva la legge Volstead, che vieta la vendita di bevande alcoliche in tutto il paese. Per più di 10 anni, la mafia organizza il contrabbando per rifornire di alcol un intero continente e gestire il mercato nero. Sei il capo di una di queste grandi "famiglie" che regnano su Chicago.

2 novembre 1932, 22:34

Hai appena ricevuto una chiamata da Jimmy "Big Ears", il tuo informatore nelle forze di polizia. Gli Intoccabili, un gruppo di poliziotti risoluti, hanno identificato magazzini di contrabbando in tutta la città e presto effettueranno un'incursione. Devi rimuovere prima possibile le tue scorte di alcol illegale per evitare il carcere.

I patti che hai stipulato con le altre famiglie non reggono più: il primo che riuscirà a liquidare le sue scorte salverà la pelle.

SCOPO DEL GIOCO

Si giocano tante manche quanti sono i giocatori. Vince chi, alla fine, ha il punteggio più basso. Per vincere una manche devi essere il giocatore che ha le scorte di bottiglie più basse quando viene dichiarato "Omertà".

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prendi tante carte-gangster quanti sono i giocatori (le carte rimanenti non saranno usate), mescolale e assegnane una a ciascun giocatore. Inizia il gioco il giocatore che ha in mano Al Capone. Se nessuno ha Al Capone, distribuisce di nuovo le carte. Per le manche successive, inizia il giocatore con il punteggio più alto.



Mischia insieme le carte-bottiglie e le carte-personaggio. Distribuisci 4 carte coperte a ciascun giocatore. Tutti i giocatori mettono le carte di fronte a sé senza guardarle, lasciandole coperte. Sistemare 4 carte, ugualmente coperte, nella cassaforte, a fianco dello spazio di gioco. Nel mezzo, con il resto delle carte, forma un mazzo da cui pescare, e mettilo a faccia in giù.



PRIMA DI COMINCIARE

Quando Al Capone dà il via libera, i giocatori controllano 2 delle loro carte (a scelta), le memorizzano e le rimettono coperte di fronte a sé.

COME SI GIOCA

Quando è il tuo turno, pesca una carta - o la prima dal mazzo o la prima dalla pila degli scarti - e guardala. Puoi scegliere di:

- Sostituire una delle tue carte con la carta che hai appena preso, ma senza guardare la carta che hai in mano. La carta che hai in mano va nella pila degli scarti, a faccia in su.
- Mettere la carta che hai appena pescato direttamente sulla pila degli scarti, a faccia in su (questo è solo quando peschi dal mazzo, non dalla pila degli scarti).

Quando un giocatore scarta una carta-bottiglie, tutti i giocatori possono sbarazzarsi di una carta identica, mostrandola e scartandola. Attenzione: solo una carta può essere scartata in questo modo, e solo il giocatore più veloce sarà in grado di sbarazzarsene. Se il giocatore mette giù la carta sbagliata, la carta torna sul tavolo e il giocatore pesca un'altra carta come penalità (la carta viene posta direttamente a faccia in giù e il giocatore non può guardarla). Se altri giocatori hanno provato a scartare la carta ma sono stati troppo lenti, riprendono la loro carta ma senza penalità.

SCARTARE UNA CARTA-PERSONAGGIO

Quando il giocatore di turno scarta una carta-personaggio, viene attivata la forza della carta. Le forze sono descritte sulle carte e qui di seguito.

Come vedrai, i personaggi sono quasi sempre utili: ti aiuteranno ad abbassare il tuo stock di bottiglie o a rovinare il gioco dei tuoi avversari. Ma attenzione, portano anche casse di alcolici (il numero di punti è indicato in alto a sinistra sulle carte): se finisci la manche e le hai ancora in mano, aumenteranno considerevolmente il tuo punteggio...

DICHIARARE "OMERTÀ" E FINIRE LA MANCHE

Quando pensi che le tue scorte siano 7 punti o meno, puoi dichiarare "Omertà". Attenzione: puoi dichiarare

Omertà solo all'inizio del tuo turno, prima di pescare una carta. Il gioco termina **immediatamente**. I giocatori rivelano la propria mano e contano il punteggio (carte-bottiglie + carte-personaggio).

Se il giocatore che dichiara Omertà ha uno stock di 7 al massimo e ha il punteggio più basso, vince la manche e ottiene 0 punti.

In caso contrario, è il giocatore con il punteggio più basso a vincere la manche e ad ottenere 0 punti. Il giocatore che ha dichiarato Omertà perde la manche, ottiene tanti punti quanto è la somma delle sue carte e anche una penalità extra di 20 punti.

Ogni altro giocatore ottiene un punteggio corrispondente alla somma delle proprie carte (bottiglie + personaggio). Se tra il giocatore che dichiara Omertà e un altro giocatore c'è un pareggio, il giocatore che ha dichiarato Omertà ottiene sempre 0 punti, e l'altro giocatore ottiene il punteggio come al solito.

Il gioco termina dopo un certo numero di manche: si giocano tante manche quanti sono i giocatori attorno al tavolo. Il giocatore con il punteggio più basso vince la partita.



PRESENTAZIONE DELLE CARTE



Carte-bottiglie: da 1 a 10 punti

Queste carte rappresentano il tuo stock di alcol. Il valore di queste carte corrisponde al numero di bottiglie di alcol ed è scritto sulla carta.

x40



The Gangster (Il Gangster) = 15 punti

Scambia due carte senza guardarle. Puoi scambiare una delle tue carte con una o due carte nelle mani degli avversari.

x3



The Lady (La Signora) = 15 punti

Mischia la mano dell'avversario, senza guardare le carte.

x3



The Mole (La Talpa) = 15 punti

Guarda una delle tue carte e rimettila a faccia in giù di fronte a te.

x3



The Snitch (L'Informatore) = 20 punti

Dai due carte dal mazzo: puoi dare o 2 carte allo stesso giocatore, o 1 carta a due diversi giocatori.

x2

**The Driver (L'Autista) = 20 punti**

Sbarazzati di 1 o 2 delle tue cartebottiglie: scartale. Se scarti le carte sbagliate, riprendile e pesca una carta extra come penalità.

**The Safecracker (Lo Scassinatore) = 15 punti**

Puoi accedere alla cassaforte: guarda le 4 carte nella cassaforte, poi scambia una delle tue carte (senza guardarla) per una carta della cassaforte. La carta scambiata rimane nella cassaforte.

**The Killer (Il Killer) = 15 punti**

L'Assassino può fermare l'Informatore, la Signora, il Gangster, la Mamma e la Pattuglia della Polizia: se una di queste carte viene usata contro di te, mostra il Killer e neutralizzala. Entrambe le carte vengono quindi scartate.

**The Witness (La Testimone) = 10 punti**

La testimone non ha alcuna abilità speciale, ma è piuttosto noiosa... Sbarazzati di lei appena possibile!

**The Alibi (L'Alibi) = 0 punti**

L'alibi potrebbe salvarti il collo: tienilo vicino! Questa carta non aggiunge altri punti al tuo punteggio.



The Mamma (La Mamma) = 15 punti

Dai questa carta a un altro giocatore: lui/lei non può giocare per 1 turno. Il giocatore che ha la Mamma non può dire Omertà, pescare carte, scartare carte; e gli altri giocatori non possono mescolare la sua mano o dargli/darle altre carte.



The Police Patrol (La Pattuglia della Polizia) = 15 punti

Metti questa carta sulla carta di un altro giocatore per bloccarla per 2 turni. Quando la pattuglia blocca una carta, questa carta non può essere scambiata, guardata o scartata. Se un giocatore riceve la pattuglia e ha solo una carta rimasta, pesca una carta e la scarta subito, ripetendo questo per 2 turni.

Avvertenza:

- Il giocatore che ottiene la Pattuglia della Polizia non può dichiarare Omertà.
- Le carte Mamma e Pattuglia della Polizia vengono piazzate sulla carta bloccata o davanti al giocatore a cui viene impedito di giocare. La carta viene scartata dopo uno o due turni interi, subito dopo che il giocatore che l'ha piazzata pesca una carta (questo significa che il giocatore non può pescarla e giuocarla di nuovo).

Se un giocatore dichiara Omertà quando ti è stata assegnata una di queste carte, non aggiungerla al tuo punteggio. Solo le tue carte contano per il tuo punteggio.

OMERTA

AUTORI: ADRIEN DUMONT & TIMOTHÉE RIGNAULT
GRAFICA: TIMOTHÉE RIGNAULT & FLORIAN BELLON



3-5



10-99



20-30'

REGOLE DEL GIOCO