

JUEGO DE CARTAS

OMERTÀ

EL PODER DE LA MAFIA



MANUAL DE REGLAS



Índice

Introducción.....	3
Descripción del juego	3
Objetivo del juego	4
Componentes	4
Preparación de la Partida	6
Ronda de juego	7
Ganar la partida	10
El Mazo de Familia a fondo.....	10
El Mazo de Dominios a fondo.....	12
El Mazo de Eventos a fondo.....	13
El Mazo de Objetivos a fondo	14
La Fase de Acciones a Fondo.....	15
Variantes y reglas opcionales	19
Índice de términos	21
Glosario de términos	22

Introducción

Corre el año 1931, Salvatore Maranzano, *capo di tutti capi*, ha sido asesinado. La Guerra de los Castellamarense ha terminado y la Cosa Nostra se ha convertido en un monstruo hambriento y sin cabeza. Es el momento de poner orden. Los jefes de las cinco familias se reúnen en secreto y constituyen La Comisión, dando el pistoletazo de salida a la edad dorada del crimen organizado en Estados Unidos.

La Comisión sustituiría la figura de un jefe por encima del resto, dándole a un consejo compuesto por jefes de las cinco familias de Nueva York (y el líder de la mafia de Chicago) la posibilidad de repartir los negocios, mediar en las disputas y establecer un estado de aparente calma que traería años de bonanza para la institución. Esta aparente calma fomentó las buenas relaciones con los ámbitos de poder (políticos, empresarios,...) y potenció los negocios, lo que obligó a las familias a solucionar sus problemas de formas más sutiles, evitando provocar guerras abiertas que pusieran en peligro aquel próspero equilibrio.

Las rencillas, los intereses enfrentados y las disputas por dominios, o negocios, se tenían que resolver de formas ingeniosas y sin llamar la atención de los poderes fácticos (al menos de los que no estuvieran en nómina). Y es en este punto en el que “Omertà, el poder de la mafia” el juego de cartas, te pone en la piel del jefe de una de las Cinco Familias de la época, para tratar de llevar a tu familia a lo más alto, y que tu voz sea escuchada en La Comisión con el respeto que mereces.

Nota del autor: Para fomentar el equilibrio del juego y promover la diversión, el desarrollo del mismo nos ha obligado a tomarnos algunas licencias históricas, sobre todo en lo referente a las zonas de Nueva York por las que combatían las diferentes familias, y los negocios que allí se llevaban a cabo. Esperamos que los más estudiosos del tema sepan comprender estas licencias que nos hemos tomado.

Descripción del juego

En “Omertà, el poder de la mafia” cada jugador encarnará una de las cinco familias mafiosas que controlaban el Nueva York de los años 30-40: los Gambino, Luchese, Colombo, Bonnano y Genovese. La lucha por los barrios y los negocios que en ellos se llevaban a cabo formaba parte del día a día de las familias, que competían por hacerse con el poder en una emergente y próspera ciudad, y así imponer su ley sobre las demás.

Como Familia, en nuestra búsqueda de la supremacía sobre Nueva York: deberemos nutrir nuestras filas de CAPOS y Soldados que nos otorguen la capacidad de superar las vicisitudes que se nos vayan presentando; proteger nuestros DOMINIOS y ASALTAR, CONQUISTAR o ATRACAR otros. Las capacidades de **COMBATE**, **INFLUENCIA** y **SUBTERFUGIO** de nuestro DON, CAPOS y Solda-



dos marcarán la diferencia en las múltiples situaciones de juego. Estas aparecerán visibles en las cartas de DON, CAPO y TIPO DE SOLDADOS.

También deberemos prestar atención a los **RECURSOS** económicos que nos aporta cada una de esas figuras. El dinero formará parte fundamental de nuestro imperio, ya que determinará el número de Soldados que podremos tener en nómina, y hasta qué punto seremos solventes frente a diversos imprevistos. Tampoco hay que olvidar que, cuanto mayor sea nuestro imperio y nuestra Familia, mayor será nuestro valor de **RECURSOS**, recibiendo más dinero de forma periódica.

Objetivo del juego

El objetivo principal para una Familia mafiosa es hacer crecer su imperio. En “Omertà, el poder de la mafia”, esta aspiración queda plasmada en los diferentes objetivos que se marcarán según el modo de juego.

Se ofrecen dos modos de juego: uno más completo e intenso, el **Modo Cosa Nostra** (ver página 8), en el que deberemos completar una serie de metas que nos detallará la carta de OBJETIVO PRINCIPAL, como veremos más adelante. Y otro más ligero y rápido, el **Modo Conquista** (ver página 19), en el que simplemente deberemos competir con el resto de Familias por un número determinado y reducido de DOMINIOS, tratando de acumular mayor número de **PUNTOS DE RESPETO** que nuestros contrincantes.

Nota: el manual está explicado atendiendo a las reglas para el Modo Cosa Nostra, por ser este más amplio. Aquellos puntos en los que las reglas varían para el Modo Conquista estarán señalados con el icono .

Componentes

• **Mazo de Familia (35)** (ver El Mazo de Familia a fondo, página 10)

- * Cartas de DON (5), estas son las cartas que nos identificarán como uno de los grandes jefes de las cinco Familias del juego. Poseen cinco características: **COMBATE**, **INFLUENCIA**, **SUBTERFUGIO**, **RECURSOS** y **RECLUTAMIENTO**.
- * Cartas de CAPO (15), nunca podremos tener más de 3, ni menos de 1. Siempre que se logre reclutar un CAPO, deberemos robar también una carta de TIPO DE SOLDADOS. Poseen cuatro características: **COMBATE**, **INFLUENCIA**, **SUBTERFUGIO** y **RECURSOS**.
- * Cartas de TIPO DE SOLDADOS (15), que siempre van ligadas a una carta de CAPO. Determinan el tipo de Soldados que estarán a las órdenes del CAPO. Poseen cuatro características: **COMBATE**, **INFLUENCIA**, **SUBTERFUGIO** y **RECURSOS**.



• **Mazo de Dominio (25)** (ver El Mazo de Dominios a fondo, página 12)

Estas cartas son el motivo principal de conflicto entre las Familias, ya que aportan: cantidades periódicas de dinero, control sobre los negocios de la ciudad, y una cantidad variable de **PUNTOS DE RESPETO**. Estas cartas poseen TRES características: **DIFICULTAD, DEFENSA, PUNTOS DE RESPETO (PR)** y **RECURSOS**.



• **Mazo de Eventos (99)** (ver El Mazo de Eventos a fondo, página 13)

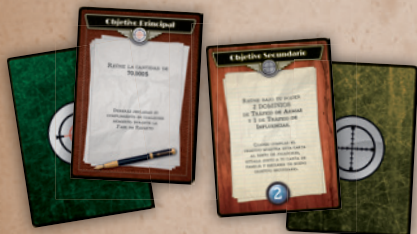
Cada Familia podrá usar cartas del Mazo de Eventos en su favor, o verse obligado a ejecutar algunas que no les beneficien en absoluto. Las cartas de evento pueden ser:

- * Cartas de **SUCESO** (ver en página 14), que se ejecutan de inmediato.
- * Cartas de **ACCIÓN** (ver en página 13), que podremos conservar para utilizarlas.



• **Mazo de Objetivos (25)** (ver El Mazo de Objetivos a fondo, página 14)

Dentro de este conjunto existen dos tipos:



- * Cartas de **OBJETIVO PRINCIPAL** (ver en página 14), que nos indicará los requisitos necesarios para ganar la partida.
- * Cartas de **OBJETIVO SECUNDARIO** (ver en página 14), que nos reportarán **PUNTOS DE RESPETO** adicionales por su consecución.

• **Fichas de Soldado** (ver en página 11)

Estas fichas representarán a los Soldados que situaremos en nuestros **DOMINIOS** (para defenderlos, o a la espera de **ASALTAR** algún otro barrio), o en la **Reserva** (listos para **CONQUISTAR** un nuevo territorio).



• **Fichas de bonificación** (ver en página 13)

Estas losetas servirán para recordar el beneficio obtenido por un jugador, tras completar los requisitos indicados en las propias fichas.



• **Fichas de ¡ATRACADO!** (ver en página 18)

Se situarán encima de aquellos **CAPOS** que hayan sido **ATRACADOS** con éxito durante este turno. Permiten recordar que el jugador debe aplicar las consecuencias del **ATRACO** en el siguiente **Paso Día de Cobro**. Una vez hecho, se retira la loseta.



• Dinero

Servirán para llevar la contabilidad de los ingresos de nuestra Familia.



• Cartas de Ayuda (5)

Esta carta tiene un uso meramente informativo y de apoyo al jugador. Contienen el resumen de las **Fases** de una ronda de juego y de los **Pasos** en los que se divide cada una. Se repartirá una carta por jugador al comienzo de cada partida.



Preparación de la Partida

Antes de iniciar la partida, se barajarán los diferentes Mazos. Las cartas pertenecientes al *Mazo de Familia*, al *Mazo de Objetivos* y al *Mazo de Eventos* deben barajarse separando sus respectivos subtipos; en el caso del *Mazo de Dominios* deben separarse y barajarse los DOMINIOS con un valor de **PUNTOS DE RESPETO** de 2 y 3. Una vez hecho esto se repartirán al azar las siguientes cartas por cada Familia:

• Mazo de Objetivos:

- 1 carta de OBJETIVO PRINCIPAL
- 1 carta de OBJETIVO SECUNDARIO Cada vez que se complete un OBJETIVO SECUNDARIO se robará otro.

• Mazo de Familia, se repartirá:

- 1 carta de DON
- 2 cartas de CAPO
- 2 cartas de TIPO DE SOLDADOS.

- Cada jugador deberá escoger una carta de CAPO y otra de TIPO DE SOLDADO y descartar el resto, y así obtener sus tres cartas de Familia iniciales (DON, CAPO y TIPO DE SOLDADO).
 - Cada jugador cogerá los 30 Soldados del color elegido, para poder disponer de ellos cuando sea necesario.
- d. Cada FAMILIA pone en juego, sobre la carta de su CAPO, tantas fichas de Soldado como se indique en la característica **RECLUTAMIENTO** de la carta de DON, esta será la Reserva de la Familia.

• Mazo de Dominios:

- 2 cartas de DOMINIOS que deberán colocarse frente a la carta del CAPO que los controla..
- I. Ahora, cada jugador podrá pasar cualquier número de Soldados de su Reserva a sus DOMINIOS.

- DOMINIOS iniciales: se volverán a barajar los DOMINIOS separados al inicio con el mazo restante después de repartir los DOMINIOS a cada Familia. Se colocarán boca arriba en el centro de la mesa, visibles para todos los jugadores, tantos DOMINIOS como jugadores haya.

•Mazo de Eventos:

- 3 cartas de ACCIÓN : una vez repartidas se barajan las cartas de SUCESO y de ACCIÓN restantes, y se sitúa el mazo boca abajo al alcance de todos los jugadores.



NOTA: para evitar tener que separar el Mazo de Eventos en cada partida, se puede optar por repartir cartas a cada jugador hasta que consiga 3 de ACCIÓN, descartando las de SUCESO. Una vez todos los jugadores tengan sus 3 cartas de ACCIÓN, se baraja de nuevo el Mazo de Eventos con todas las cartas restantes.



Ronda de juego

“Omertà, el poder de la mafia” el juego de cartas, se divide en 3 **Fases**, cada una de las cuales se subdivide en una serie de **Pasos**. Cada una de las **Fases** se realizará por rondas en sentido horario, de forma que cada jugador complete cada **Paso** antes de pasar al siguiente jugador y cada **Fase** antes de pasar a la siguiente. El jugador inicial será siempre el que menos Soldados tenga sobre la mesa. Esta comprobación se hará al comienzo de cada **Fase**. En caso de empate, se resolverá con una **Tirada Enfrentada SUBTERFUGIO** (1d6 + SUBTERFUGIO de la carta de DON).

1) Fase de Reparto

- * **Día de Cobro:** durante este paso cada jugador recibe tanto **Dinero** como la suma de todos los **RECURSOS** de sus cartas (DON, CAPOS, TIPOS DE SOLDADO y DOMINIOS).
- * **Recolocación de DOMINIOS:** en este paso, cada Familia puede cambiar de posición uno de los DOMINIOS que posea, que pasará a estar bajo el control y la protección de un nuevo CAPO. En caso de que el DOMINIO tuviera Soldados protegiéndolo, éstos pasarán a la **Reserva de su CAPO**, y el DOMINIO irá a parar a manos del nuevo CAPO sin Soldados.
- * **Recolocación de Soldados:** este es el paso durante el que recolocar a nuestros Soldados libremente. Distribuyéndolos entre la Reserva y los DOMINIOS de su actual CAPO (los Soldados pertenecen a un CAPO y no pueden ser cambiados a otro diferente durante la partida) ajustándolos al límite máximo de 5 Soldados por DOMINIO.
- * **Exposición de DOMINIOS:** este paso lo lleva a cabo solo el jugador inicial.
 - Con 2 ó 3 jugadores se levantará 1 carta de DOMINIO.
 - Para 4 ó 5 jugadores, se levantarán 2 cartas.

Las cartas mostradas quedarán sobre la mesa hasta que alguna de las Familias logre un éxito en un intento de CONQUISTA. Si en algún momento en la mesa queda un DOMINIO (o ninguno) se añadirán al centro tantas cartas de DOMINIO como jugadores haya.

2) Fase de Eventos

- * **Robo de Cartas de Evento:** durante este Paso, cada jugador roba 2 cartas del Mazo de Eventos. Al hacerlo, roba la primera y comprueba que sea una carta de ACCIÓN, y de ser así se la guarda. Si por el contrario resulta ser una carta de SUCESO, la carta se pondrá boca arriba y se seguirán sus instrucciones. Luego robará su segunda carta repitiendo este proceso.

A la hora de resolver una carta de Evento:

- Si el SUCESO o la ACCIÓN implica la pérdida de un DOMINIO para una Familia, este barrio **no** se descarta, pasa a formar parte de los DOMINIOS activos en el centro de la mesa. Los Soldados en defensa que allí hubiera, vuelven a la Reserva de su CAPO.
- Si el SUCESO o la ACCIÓN implica la pérdida de **Dinero**, cualquier cantidad que rebase la cantidad que posea la Familia afectada, se deberá compensar con DOMINIOS (considerando que cada DOMINIO tiene un valor igual a su característica de **RECURSOS**), hasta cubrir la deuda, a no ser que la carta indique lo contrario. Si la deuda era con otra Familia, los DOMINIOS necesarios para cubrirla irán a parar a sus manos en lugar de al centro de la mesa.
- * **Descarte remunerado:** al llegar a este Paso cada jugador podrá descartar 1 carta, para obtener 1 nuevo Soldado que podrá situarse en cualquier DOMINIO o en la Reserva del jugador. Esto se podrá hacer únicamente una vez por Turno.

3) Fase de Acciones

Cada jugador podrá realizar **una** de las siguientes acciones durante su turno:

- * **CONQUISTA:** es la acción mediante la cual una Familia intenta apoderarse de un DOMINIO sin dueño (que aún se encuentre en el centro de la mesa). Esto se hará **siempre utilizando los Soldados en la Reserva de un CAPO.** ⁽¹⁾
- * **ASALTO:** el ASALTO, por el contrario, es el intento de un jugador por apoderarse de un DOMINIO que pertenezca a otra Familia, lo cual implica un enfrentamiento entre dos CAPOS. En este caso el atacante debe declarar desde cuál de sus DOMINIOS va a realizar el ASALTO, y contará exclusivamente con los Soldados que haya en él para el ASALTO. ⁽¹⁾
- * **ATRACO:** se trata de un ataque que aprovecha alguna debilidad de la Familia rival para conseguir **Dinero fácil**. Este es el único tipo de ataque que no emplea la característica de **COMBATE si no la de SUBTERFUGIO.** ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Para ampliar la información sobre esta fase, consultar la sección "La fase de Acciones a fondo".

4) Fase de Fin del Turno

- * **Comprar Soldados:** los Soldados, representados por fichas, se podrán adquirir en este Paso por 5.000\$ dólares cada uno, hasta un máximo de 3 Soldados por Familia y Turno. Se pueden acumular hasta 15 Soldados por cada CAPO, repartidos entre la Reserva y los DOMINIOS (máximo 5) que éste controle.
- * **Descarte forzoso:** al llegar a este Paso, si el jugador tiene en su mano más de 5 cartas , deberá descartarse de las cartas sobrantes sin beneficio alguno.

Canar la partida

Para ganar la partida deberemos completar los requisitos indicados en nuestra carta de OBJETIVO PRINCIPAL, o completar 3 cartas de OBJETIVO SECUNDARIO. Siempre que se completen los requisitos de una carta de OBJETIVO SECUNDARIO, recibiremos otra. Cada carta de OBJETIVO SECUNDARIO, adicionalmente, nos aportará PUNTOS DE RESPETO que nos ayudarán a ampliar nuestra Familia adquiriendo nuevos CAPOS.

El Mazo de Familia a fondo

El Mazo de Familia (cartas de DON, CAPOS y TIPO DE SOLDADOS) compondrá el árbol de los miembros de la Familia que manejará el jugador para llevar a cabo sus objetivos; y que se completará con las fichas de Soldados, que veremos más adelante.

Las características comunes que definirán las capacidades de cada carta del mazo de miembros serán: **COMBATE, INFLUENCIA, SUBTERFUGIO y RECURSOS.**

- * **COMBATE:** influirá en los ASALTOS, CONQUISTAS, y otros enfrentamientos provocados por cartas de Evento entre jugadores y contra las fuerzas del orden.
- * **INFLUENCIA:** establece la habilidad de la Familia para conseguir tratos con la policía, jueces, sindicatos, etc. Fundamental para interferir en las CONQUISTAS de otras Familias y hacer frente a algunos eventos inesperados
- * **SUBTERFUGIO:** afecta a las capacidades de negociación y traición a otras familias mafiosas, lo que incluye los ATRACOS. Una puntuación elevada otorga cierta iniciativa y ventaja ante ciertos eventos.
- * **RECURSOS:** establece la cantidad de Dinero que la carta aporta en el Paso Día de Cobro.

• Cartas de DON



La carta de DON representa al cabecilla de la Familia, el rango más alto dentro de la jerarquía familiar de la Cosa Nostra. Hay cinco Familias (**Gambino, Luchesse, Bonano, Colombo y Genovese**) que podrán encarnar los jugadores. Estas cartas, además de las características básicas, poseen la característica **RECLUTAMIENTO** que establece el número de Soldados que recibe la Familia al comienzo de la partida.

• Cartas de CAPO



Los principales miembros de la Familia serán los **CAPO** (Jefes) que dependerán únicamente del DON. Cada Familia podrá disponer de hasta 3 CAPOS que se adquirirán siempre junto a una carta de TIPO DE SOLDADOS.

Comenzaremos el juego con 1 carta de CAPO y 1 de TIPO DE SOLDADOS asociado a éste. **La primera vez que consigamos 10 PR (PUNTOS DE RESPETO)** obtendremos un segundo CAPO (si como consecuencia de alguna carta de Evento se tuviera ya más de uno, no se obtendría otro adicional).

De la misma forma, la primera vez que se superen 25 PR se obtendrá un tercer CAPO (si no se tenía ya).

• Cartas de TIPO DE SOLDADOS

Cada TIPO DE SOLDADO irá siempre asociado a un capo.



Los TIPOS disponibles son: Matones, Pistoleros, Espías, Contables, Guardaespaldas, Camellos y **Corredores de apuestas**. Cada uno tiene características diferentes al resto. Las cartas de TIPO DE SOLDADOS se consiguen **siempre** al mismo tiempo que las de CAPO. Cada CAPO tendrá un único TIPO DE SOLDADOS asociado, aunque este pueda variar durante la partida.

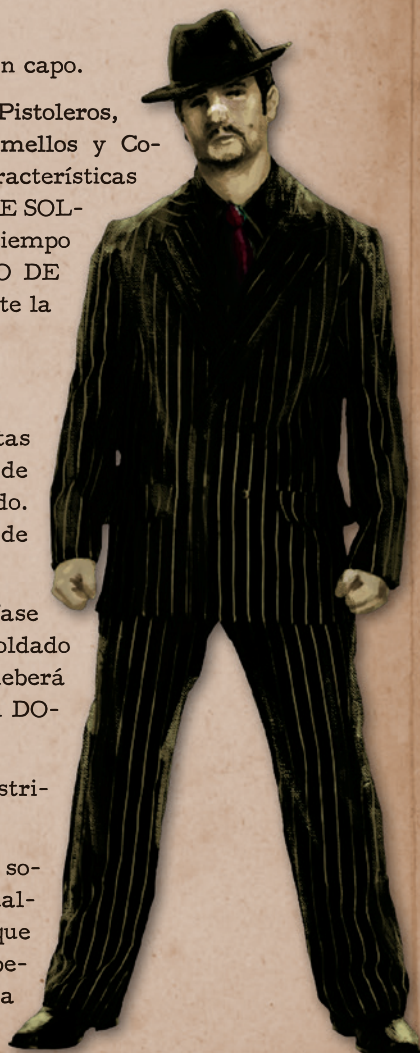
• Soldados

Los Soldados están representados por fichas. Estas fichas actuarán como bonificadores en las tiradas de ataque y defensa en las que el CAPO se vea implicado. Cada CAPO puede tener a su disposición un máximo de 15 Soldados.

Es posible reclutar nuevos Soldados durante la fase **Fin de Turno, en el Paso Comprar Soldados**; cada Soldado cuesta **5.000\$** a la Familia. Tras su incorporación, deberá situarse en la Reserva de un CAPO o defendiendo un DOMINIO.

Mientras estén en juego, los Soldados sólo pueden distribuirse entre dos ubicaciones:

- * En Defensa: todos los Soldados que se encuentren sobre una carta de DOMINIO están alerta ante cualquier amenaza. El número máximo de Soldados que un DOMINIO puede contener es 5. Este límite deberá respetarse incluso cuando el uso de alguna carta nos permita recabar apoyos de otras Familias.



Estos Soldados podrán utilizarse para:

- Defender el DOMINIO de cualquier ASALTO.
 - Realizar un intento de ASALTO.
- * En Reserva: los Soldados que se encuentran sobre la carta de CAPO están en la Reserva de éste, a la espera de órdenes de su jefe. Estos Soldados podrán utilizarse para:
- Realizar un intento de CONQUISTA.
 - Acudir en defensa de un DOMINIO de su CAPO. De esta forma, cuando otro jugador declare un intento de ASALTO sobre uno de los DOMINIOS de la Familia, se podrán pasar hasta 3 Soldados, desde la Reserva del CAPO a la carta de DOMINIO: el primer Soldado puede desplazarse gratuitamente, el segundo y el tercero implican el gasto de **3.000\$** cada uno. Esta es la única forma de superar el límite de 5 Soldados en un mismo DOMINIO. En el **Paso de Recolocación de Soldados** el defensor deberá redistribuir sus Soldados para volver a respetar dicho límite.

El Mazo de Dominios a fondo



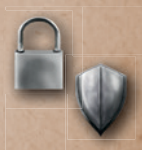
El *Mazo de Dominios* estará compuesto por 25 cartas. Éstas se corresponden con 25 DOMINIOS repartidos entre los 5 barrios más importantes de Nueva York: **Bronx, Brooklyn, Manhattan, Queens y Staten Island**. Aunque la inmensa mayoría de los objetivos implicarán la conquista de DOMINIOS, nuestros intereses pueden variar dependiendo del negocio que se lleva a cabo en determinados lugares, o del barrio al que pertenece. Cada DOMINIO supone el control parcial sobre uno de los 5 principales negocios de la ciudad: **Tráfico de influencias, Apuestas ilegales, Prostitución, Tráfico de armas y Tráfico de drogas**.



Alguno de los OBJETIVOS PRINCIPALES del juego nos exigirá conseguir 2 DOMINIOS de un barrio concreto y 3 de otro, o conseguir 2 DOMINIOS de un negocio y 3 de otro, por poner un ejemplo.

Cada DOMINIO, además, posee una característica de **RECURSOS** que se añade a los proporcionados por las cartas del *Mazo de Familia* y un valor de **PUNTOS DE RES-PETO**, que se acumularán entre sí y con los OBJETIVOS SECUNDARIOS...

Cada carta de DOMINIO posee una **DIFICULTAD**, que es el valor que habrá que superar cuando se realice un intento de CONQUISTA (ver CONQUISTA de DOMINIOS, página 15) representada por el icono de un candado, y una **DEFENSA**, representada por un escudo, bonificación que se aplica a cualquier intento de defender del dominio de un ASALTO (ver ASALTO de DOMINIOS, página 17).



La carta de DOMINIO debe estar **siempre** bajo el control de un CAPO y, como se indicó en anteriormente, no podrá contener más de 5 fichas de Soldados.

* **Control:** cuando un jugador controla 3 DOMINIOS que compartan negocio, ese jugador gana el Control de dicho negocio. Esto supone una ventaja sobre las Familias rivales. Este beneficio se indica en juego con la ficha correspondiente al negocio:

- **Trafico de influencias: +2 INFLUENCIA**
- **Apuestas ilegales: +2 SUBTERFUGIO**
- **Prostitución: +3.000\$ a los RECURSOS**
- **Tráfico de Armas: +2 COMBATE**
- **Tráfico de Drogas: +1.000\$ a los RECURSOS, +1 SUBTERFUGIO**

* **Monopolio:** cuando una misma FAMILIAS controla los CINCO DOMINIOS donde se mueve un negocio obtiene el Monopolio sobre él. Esto añade un beneficio adicional que se acumula con el obtenido por Controlar el negocio:

- **Trafico de influencias: +1 INFLUENCIA**
- **Apuestas ilegales: +1 SUBTERFUGIO**
- **Prostitución: +3.000\$ a los RECURSOS**
- **Tráfico de Armas: +1 COMBATE**
- **Tráfico de Drogas: +2.000\$ a los RECURSOS**

Estas fichas y su beneficio se perderán cuando dejen de cumplirse las condiciones por las que se obtuvieron, es decir, perder DOMINIOS por debajo de los mínimos requeridos.

El Mazo de Eventos a fondo

Este mazo está compuesto por dos tipos de cartas: de ACCIÓN y SUCESO. Estas cartas pueden generar a la Familia que las emplee beneficios directos o indirectos, o eventualidades perjudiciales. El límite de 5 cartas en mano, sólo se tendrá en cuenta durante el **Paso de Descarte forzoso, en la Fase de Fin del Turno**.

Durante la **Fase de Eventos de cada Turno**, todos los jugadores tendrán que robar 2 cartas de Evento.

• Cartas de ACCIÓN



Tras robar una de estas cartas, el jugador la añadirá a su mano; desde donde podrá jugarla posteriormente cuando crea conveniente. Una vez jugada, estas cartas se rigen por las reglas indicadas en su texto: por regla general sus efectos se aplicarán de forma inmediata, tras lo cual se deberá descartar. Tras el **Descarte forzoso**, ningún jugador podrá tener más de 5  cartas en la mano.

Las cartas de bonificación o penalización (p.e. +2 a **COMBATE**) no podrán usarse para modificar una tirada de dados que ya se haya producido.

• Cartas de SUCESO



Estas cartas deberán mostrarse a toda la mesa en el momento en el que sean robadas, y suponen un evento ineludible para la Familia controlada por el jugador. Pueden significar un golpe de suerte repentina o un verdadero traspí. Representan los hechos (positivos o negativos) a los que las Familias debían hacer frente sin previa planificación.



Algunas cartas de este mazo incluyen este icono, que indica que la carta en cuestión no resulta de utilidad en el modo de juego para **dos jugadores**, por lo que serán cartas destinadas al **Descarte Remunerado** (ver página 9).

Ley de Fidelidad: no pueden usarse Soldados en contra de su propia Familia. Así, las cartas de Evento que implican la cesión de Soldados por parte de una Familia, no podrán usarse para atacar o defenderse de esa misma Familia.

El Mazo de Objetivos a fondo

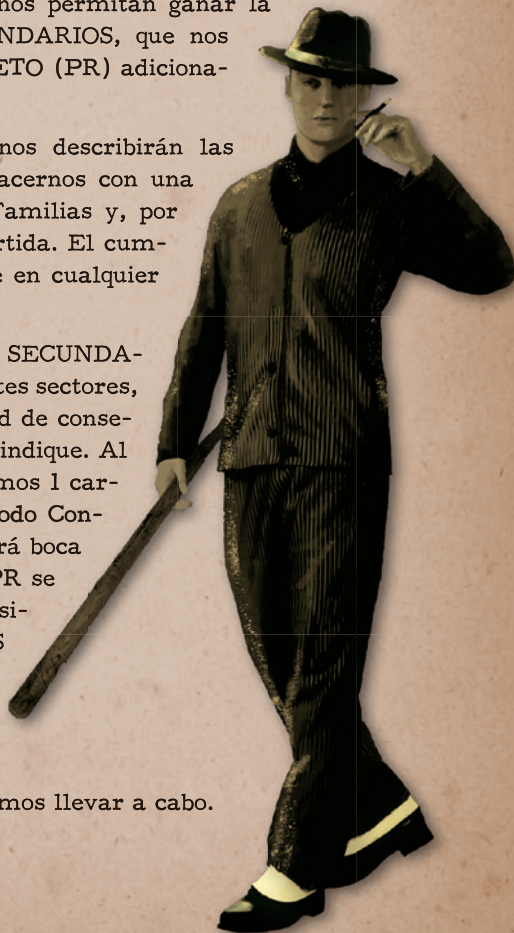


El Mazo de Objetivos se divide en OBJETIVOS PRINCIPALES (que serán las que nos permitan ganar la partida) y OBJETIVOS SECUNDARIOS, que nos aportarán PUNTOS DE RESPETO (PR) adicionales al completarlas.

Las cartas de OBJETIVO PRINCIPAL nos describirán las condiciones que deberemos cumplir para hacernos con una posición predominante frente al resto de Familias y, por lo tanto, proclamarnos vencedores de la partida. El cumplimiento de estos objetivos debe declararse en cualquier momento, durante la **Fase de Reparto**.



Las cartas de OBJETIVOS SECUNDARIOS serán encargos de diferentes sectores, que nos otorgarán la posibilidad de conseguir los **PR** que en la carta se indique. Al principio de la partida recibiremos 1 carta de OBJETIVO SECUNDARIO (2 en el Modo Conquista). Una vez que la completemos, quedará boca arriba junto a nuestra área de juego y sus PR se sumarán a los de nuestros dominios. Si consigues cumplir 3 OBJETIVOS SECUNDARIOS en el **Modo Cosa Nostra** habrás ganado la partida, de igual forma que si hubieras completado el OBJETIVO PRINCIPAL. En el **Modo Conquista**, los OBJETIVOS SECUNDARIOS, serán los únicos objetivos que podamos llevar a cabo.



La Fase de Acciones a Fondo

En esta sección veremos con más detalle cada una de las tres acciones que pueden llevarse a cabo durante esta **Fase**.

• **EL COMBATE**

Se considerará **COMBATE** cualquier tirada de dados que implique el uso de dicha característica, tanto si se realiza contra otro jugador (*tirada enfrentada*), como si es contra una **DIFICULTAD establecida en una carta de DOMINIO o de EVENTO** (*tirada de dificultad*). Las tiradas de **COMBATE** se llevarán a cabo lanzando un único dado de seis caras (1d6), a lo que se añadirá el valor de **COMBATE** de las cartas implicadas, normalmente **DON + CAPO + TIPO DE SOLDADOS**, y el número de Soldados utilizado para la acción.

En algunos casos, sólo se tendrán en cuenta un tipo de carta (**DON**, **CAPO** o **TIPO DE SOLDADOS**). En estos casos excepcionales que aparecerán en las cartas de **EVEN-TO**, será la propia carta la encargada de indicar la tirada requerida.

• **Resultados CRÍTICOS**

En cualquier tirada de dados contra una **DIFICULTAD** que se realice durante la partida, si se obtiene un 6, el jugador podrá lanzar de nuevo el dado. El resultado de éste dado se sumará a su tirada anterior. En caso de obtener otro 6, volverá a tirar sumando sus tiradas hasta obtener un resultado diferente. **Los críticos no se aplican en tiradas enfrentadas.**

• **CONQUISTAR un DOMINIO**

Nueva York está llena de **DOMINIOS** con un alto interés para las Familias. Al principio de la partida, la mayor parte de estos **DOMINIOS** no están controlados por nadie, cualquier Familia puede reclamar su control sobre ellos siguiendo los siguientes pasos:

- 1) El jugador activo escoge uno de sus **CAPOS** y un **DOMINIO** sin dueño que se encuentre en el centro de la mesa; acto seguido, declara que va a intentar una **CONQUISTA**.
- 2) **INVOLUCRARSE**: en este momento el resto de Familias tienen la opción de **INVOLUCRARSE** en la acción del jugador activo.
 - a. Todas las Familias interesadas en el **DOMINIO** pagan **5.000\$**, es el coste del soplo que les meta en el asunto.
 - b. El jugador activo, y todos los **INVOLUCRADOS**, escogen uno de sus **CAPO** y realizan una tirada de **1D6 + INFLUENCIA** (**DON + CAPO + TIPO DE SOLDADO**).
 - c. El que tenga el total mayor impone sus derechos sobre las demás Familias, ganando así la oportunidad de realizar una acción de **CONQUISTA**, inmediatamente, sobre el **DOMINIO** en pugna, y con el mismo **CAPO** con el que hizo la tirada de **INFLUENCIA**. En caso de que hubiera algún involucrado, el jugador activo pierde el resto de su acción, salvo que se impusiera sobre los demás.

- d. El turno prosigue de la forma habitual, por lo que si algún jugador consiguió involucrarse tendrá la oportunidad de hacer otra acción durante su turno, si es que no la hizo antes de INVOLUCRARSE.
- 3) El jugador que realiza el intento de CONQUISTA declara cuántos Soldados de su Reserva utilizará.
- 4) El atacante realiza una tirada de **COMBATE** contra la **DIFICULTAD** del DOMINIO (Icono de Candado):

Atacante: $1D6 + \text{COMBATE (DON + CAPO + TIPO DE SOLDADOS + N}^{\circ} \text{ de Soldados)}$.

DOMINIO: DIFICULTAD



5) Posibles resultados:

- a. El atacante supera la **DIFICULTAD** del DOMINIO: la Familia atacante obtiene el control sobre el DOMINIO objetivo, lo sitúa delante del CAPO que realizó la CONQUISTA y coloca sobre su nueva carta de DOMINIO, al menos, 1 de los Soldados utilizados durante la CONQUISTA.
- b. El atacante NO supera la **DIFICULTAD** del DOMINIO: el CAPO atacante pierde 1 de los Soldados empleados en el intento de CONQUISTA y el DOMINIO permanece en el centro de la mesa.

•ASALTAR un DOMINIO

Esta acción supone un intento de arrebatarse el control de un DOMINIO a una Familia rival. Para ejecutarlo se deben seguir los siguientes pasos:

- 1) El asaltante escoge uno de sus DOMINIOS que cuente con, al menos, 2 Soldados y declara como objetivo el DOMINIO de una Familia rival contra el que realizará su intento de ASALTO. En esta acción no podrá INVOLUCRARSE ninguna otra Familia.
- 2) El jugador atacante declara el número de Soldados que utilizará en el ASALTO.
- 3) El jugador defensor declara, si puede, cuántos Soldados lleva de la reserva de su CAPO al DOMINIO que está siendo asaltado.

Recuerda: puede mover hasta 3 Soldados; el primero es gratuito; el segundo y el tercero tienen un coste de 3.000\$ cada uno.

- 4) Atacante y defensor realizan una tirada enfrentada de COMBATE:

Atacante: $1D6 + \text{COMBATE (DON + CAPO + TIPO DE SOLDADOS + N}^{\circ} \text{ de Soldados)}$

Defensor: $1D6 + \text{DEFENSA del DOMINIO + COMBATE (DON + CAPO + TIPO DE SOLDADOS + N}^{\circ} \text{ de Soldados)}$



5) Posibles resultados

- a. Victoria del atacante: el DOMINIO objetivo pasa a estar bajo el control de la Familia atacante, que deberá situar al menos 1 de los Soldados atacantes sobre el nuevo DOMINIO. Además, el defensor pierde la mitad (redondeando a la baja) de los Soldados que estuvieran defendiendo el DOMINIO, el resto vuelven a la Reserva de su CAPO.
 - b. Victoria del defensor: el defensor conserva su DOMINIO. Además, el atacante pierde todos los Soldados utilizados menos 1, que volverá al DOMINIO desde el que se inició el ASALTO.
 - c. Empate: se repetirá la tirada enfrentada hasta obtener un resultado distinto.
- Si el bando derrotado ha recibido ayuda de otra Familia, siempre morirán antes sus tropas que las de la Familia que le apoya.

• ATRACAR a un CAPO



Esta acción consiste en aprovechar la debilidad de otra Familia para “aligerar sus bolsillos”. Para ejecutarlo se deben seguir los siguientes pasos:

1) El atracador escoge uno de sus CAPOS y otro CAPO de cualquier otra Familia rival que no haya sido ATRACADO con éxito durante este turno. Para poder ejecutar esta acción es obligatorio tener, al menos, 1 Soldado en la Reserva del CAPO atacante. En esta acción no podrá INVOLUCRARSE ninguna otra Familia.

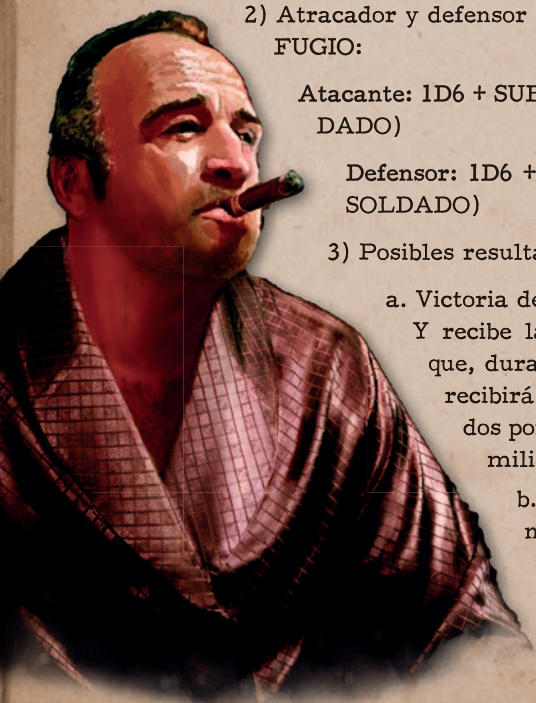
2) Atracador y defensor realizan una tirada enfrentada de **SUBTERFUGIO**:

Atacante: 1D6 + SUBTERFUGIO (DON + CAPO + TIPO DE SOLDADO)

Defensor: 1D6 + SUBTERFUGIO (DON + CAPO + TIPO DE SOLDADO)

3) Posibles resultados:

- a. Victoria del atacante: el CAPO defensor es ¡Atracado! Y recibe la ficha apropiada, que sirve para recordar que, durante el siguiente **Paso de Día de Reparto**, no recibirá ningún ingreso por los DOMINIOS controlados por el CAPO atracado. En su lugar, será la Familia del atracador quien reciba dichos ingresos.
- b. Victoria del defensor: el defensor no sufre ninguna penalización. Además, el CAPO que intentó el ATRACO pierde 1 de sus Soldados.
- c. Empate: se repetirá la tirada enfrentada hasta obtener un resultado distinto.



Variantes y reglas opcionales

Modo alternativo: Conquista

• **Duración:** 45 minutos a 1 hora

Si el tiempo no da para más, o simplemente te gustan las partidas de menor duración, puedes conseguir una partida más rápida estableciendo los siguientes ajustes:

• **Preparación de la Partida:** se sustituye los pasos 1 y 3 de la Preparación de la Partida (página 6) por lo siguiente:

1. Mazo de Objetivos:

- a. Se reparten 2 cartas de OBJETIVO SECUNDARIO para cada Familia.

2. Mazo de Dominios:

- a. Se extraen, al azar, 3 cartas de DOMINIO por cada jugador y se barajan, devolviendo el resto a la caja.
- b. Se reparte 1 carta de DOMINIO a cada Familia.
- c. Se sitúan en el centro de la mesa tantas cartas de DOMINIO como número de jugadores.

• Ganar la partida

- * La partida termina en el momento en que una familia CONQUISTA el último DOMINIO que hubiera disponible.
- * Gana la partida aquella Familia con más PUNTOS DE RESPETO al final de la partida, momento en el cual:
 - Cada carta de CAPO otorga 1 PR a su Familia.
 - Todas las Familia obtienen 1 PR por cada 5.000\$ que posean.
 - Los DOMINIOS Y OBJETIVOS SECUNDARIOS otorgan PR de la forma habitual.

Reglas de Negociación

Una vez que domines el modo normal del juego, recomendamos que incluyáis en vuestras partidas la posibilidad de que las Familias negocien entre ellas. Para que esta regla no desestabilice en exceso la jugabilidad, hay algunas normas que las Familias deberán acatar:

- * Se podrá negociar la cesión (nunca la venta) de Soldados para hacer frente a un ASALTO (nunca CONQUISTAS, ni tiradas contra una DIFICULTAD). Se podrán ceder un máximo de 2 Soldados a cambio de lo que la FAMILIA receptora quiera pagar por ello (Dinero, DOMINIOS o "promesas") y siempre que con los Soldados adquiridos no se supere el máximo de 5 Soldados en un DOMINIO. Los Soldados que sigan vivos volverán con su Familia al finalizar el ASALTO.



- * Se contempla el libre intercambio y compra de DOMINIOS, excepto cuando el CAPO dueño de algún DOMINIO esté ATRACADO.
- * Las negociaciones basadas en “promesas” se harán bajo el riesgo de traición. Por ejemplo: una Familia podría prometer el uso de una carta en el siguiente turno, que beneficie a la otra Familia si le cede 2 Soldados durante un ASALTO, y luego no cumplir su parte. Estas traiciones no suponen el incumplimiento de este reglamento.
- * No podrá negociarse por la venta ni intercambio de Fichas de Bonificación, cartas de ACCIÓN, ni cartas de OBJETIVO.
- * Cualquier negociación y traspaso de un DOMINIO se realizará en la **Fase de Reparto, siempre después del Paso Día de Cobro.**

Ajustes para dos jugadores

A la hora de jugar sólo con 2 jugadores, habrá que hacer los siguientes ajustes:

- * Durante la preparación, se recibirán 5 cartas de ACCIÓN por jugador.
- * Se podrán tener hasta 7 cartas de ACCIÓN en la mano al final del **Paso de Descarte Forzoso.**
- * En la **Fase de Eventos, el Descarte remunerado se realizará pagando 2 cartas a cambio de un Soldado.** Las cartas que no tienen utilidad alguna en el modo para dos jugadores, irán marcadas con un icono a tal efecto (ver “Mazo de Eventos a Fondo”).



Índice de términos

ACCIÓN, Cartas de.....	5, 7, 13
Acciones.....	9, 15
ASALTO	9, 17
ATRACO.....	9, 18
CAPO.....	4, 11
Características	4, 10
COMBATE.....	4, 10, 15
CONQUISTA	9, 15
DEFENSA	5, 12
DIFICULTAD	5, 12
DOMINIO.....	5, 12
DON	4, 10
Familia.....	3, 4, 10
Fase	8, 15
INFLUENCIA.....	4, 10
INVOLUCRARSE.....	15
Mazo de Dominios	5, 12
Mazo de Eventos.....	5, 13
Mazo de Familia.....	4, 10
Mazo de Objetivos.....	5, 14
OBJETIVO PRINCIPAL.....	5, 14
OBJETIVO SECUNDARIO	5, 14
Paso	8
PUNTOS DE RESPETO	4, 12, 14
RECLUTAMIENTO	4, 10
RECURSOS.....	4, 10, 12
Reserva.....	6, 12, 17
Soldado.....	5, 11, 15
SUBTERFUGIO	3, 9, 10
SUCESO	5, 14
TIPO DE SOLDADO	6, 11
Turno	7

Closario de términos

Cascittuni: informante, soplón. En la Cosa Nostra no existe peor delito contra la Omertà (ver en este mismo glosario), que revelar secretos internos a personas ajenas a la organización. Aquellos que se atreven a quebrantar esta ley, se enfrentan a las mayores represalias.

Comisión, La: este término se refiere al órgano rector que sustituyó la figura del Cappo di Tutti Capi. Un consejo formado por los líderes de las Cinco Familias de Nueva York: Gambino, Luchese, Colombo, Bonnano y Genovese.

Consigliere: importante figura dentro de la jerarquía de una Familia mafiosa. Es un asesor de máxima confianza encargado de acompañar y aconsejar al Don en diversos asuntos concernientes a la Familia.

Corbata Siciliana: método de asesinato típicamente siciliano. Consiste en someter a la víctima a estrangulamiento utilizando un cable de metal.

Cosa Nostra: así se denomina a la sociedad secreta criminal siciliana, desarrollada originalmente a mediados del siglo XIX. Fundada por Giuseppe Mazzini, cobraría una especial relevancia a partir de la década de 1920 a 1930 en Estados Unidos.

D6: dado de seis caras. Aunque puede que algunos matones invirtieran parte de su tiempo apostando en juegos de azar, este término no tiene ninguna relación especial con la mafia, como el lector ya habrá imaginado...

Lupara: término siciliano para referirse a la escopeta de cañones recortados. Este arma gozó de especial popularidad entre las organizaciones mafiosas sicilianas.

Omertà: la Ley del Silencio. Todo “hombre de honor” perteneciente a una familia mafiosa debe respetar esta norma que le impide revelar secretos de la organización a cualquier persona ajena a ella. Cualquiera que la viole será considerado Cascittuni y pagará con las peores consecuencias.

Vendetta: término italiano para referirse a la “venganza”. Multitud de crímenes llevados a cabo por las familias mafiosas se hicieron en nombre de alguna Vendetta.

Agradecimientos del autor

A todos los que habéis seguido el juego desde sus inicios, en particular a mis amigos y compañeros Boron, Raúl (Konde), Carlos, David (Moral), Edger, Daniel (Lukus) y Raúl (Brac), pues sin vuestros consejos y experiencia lúdica esto hubiera sido más difícil. A mi amigo Héctor Grande, a quien su apellido no le hace suficiente justicia. A Stephane (5mpj.es) que me guió cuando andaba perdido. A mis colegas autores, editores e ilustradores de la Asociación LUDO que me han dado un camino por el que avanzar. A Vane y Víctor, por su paciencia, su excelente trabajo y su empeño en conseguir crear el mejor juego posible. A mi mujer y a mi hijo, que son mi norte y mi calma. Y claro, al equipo de Holocubierta por haber confiado en el juego y, lo que es más importante, en mí.

Créditos

Dirección Editorial: Ismael De Felipe, Rodrigo González y Juan Emilio Herranz

Diseño: Rodrigo González

Ilustraciones: Víctor Bravo

Diseño Gráfico y Maquetación: Vanessa García

Manual de Instrucciones: Rodrigo González y Juan Emilio Herranz

Editorial: Holocubierta Ediciones S.L.

Testeadores: David Moraleja, Hector Grande, Daniel Rodriguez, Raúl López, Ramón Rodriguez, Conchi Collado, Ricardo Martínez, Pablo Valle, Juan Emilio Herranz y Jose Manuel Palacios.

El juego ha sido fabricado e impreso en España



Holocubierta Ediciones, S.L

Copyright 2.013

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

Premios otorgados al juego





EDICIONES
holocubierto

