



UN GIOCO DI RÜDIGER DORN

ILLUSTRATO DA DAMIEN COLBOC

# MAFIOZOO

UN GIOCO DI PIAZZAMENTO  
E INFLUENZA

## COMPONENTI

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 plancia di gioco  | 8   | 33 Banconote<br>(10x 5€ e 23x 1€)         |
| 2 | 12 tessere Famiglia   |   | 1 segnalino Primo Giocatore<br>(auto)     |
| 3 | 34 segnalini Favore<br>(6 Liquore, 6 Gioielli, 6 Armi,<br>6 Permesso di Costruzione,<br>10 Padrino) |   | 1 segnalino Padrino<br>questo regolamento |
| 4 | 60 segnalini Quartiere  | <b>Inoltre, in ognuno dei 4 colori<br/>dei giocatori:</b> |   |
| 5 | 30 carte Corruzione   | 16  | segnalini Gemma                           |
| 6 | 12 carte Informatore  | 16  | pedine Scagnozzo                          |
| 7 | 8 carte Padrino   |   |   |

*Piero lo Sciacallo si è fatto beccare, starà in carcere per 20 anni ad Al-Gat-Rat. Si è dunque liberato un posto tra i bravi ragazzi, riuscirete a cogliere quest'occasione?*

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

In Mafiozoo ogni giocatore proverà a diventare il nuovo bravo ragazzo della banda di Wally Lungodente, prendendo il controllo dei Quartieri e dei Luoghi di Influenza della città. Purtroppo tutto gioca a vostro sfavore... Per riuscire a ottenere il vostro posto nella Famiglia dovrete corrompere i consiglieri del Padrino per ottenere o comprare il loro supporto e beneficiare dei loro Favori. Ovviamente non sarete gli unici a contendervi il posto!

Il migliore tra voi a piazzare i propri Scagnozzi e a raccogliere la maggiore Influenza alla fine della partita otterrà la vittoria.

## CONTENUTO E PREPARAZIONE

### LA PLANCIA DI GIOCO 1

Posizionate la plancia di gioco 1 al centro del tavolo. La parte inferiore rappresenta la vostra Scrivania 1A con le foto dei 12 membri più influenti della Famiglia e i collegamenti tra di loro, mentre la parte superiore rappresenta i Luoghi di Influenza 1B della città coi Bonus per lo sfruttamento dei loro traffici.

- 1A Sulla Scrivania sono presenti le foto della Famiglia, ciascuna che ritrae uno dei membri più importanti della banda di Wally Lungodente, il Padrino. Questi Personaggi sono coloro che potranno aiutarvi a guadagnare Influenza nella città, concedendovi i loro Favori. I Personaggi sono numerati da 1 a 12, definendo così un ordine di valutazione durante la fase Favori.



- 1B I Luoghi di Influenza rappresentano gli edifici in cui potrete posizionare i vostri Scagnozzi per ottenere Influenza e condurre i vostri traffici in città.

### 2 LE TESSERE FAMIGLIA



Queste tessere rappresentano i Favori che ciascun membro della Famiglia può offrirvi e come poterli ottenere. Ogni tessera ha due lati, ciascuno dei quali riporta lo stesso Favore che può essere ottenuto in modo diverso.

Posizionate le tessere Famiglia numerate da 1 a 12 sulla foto dei Personaggi con il numero corrispondente, scegliendo casualmente il lato della tessera da mostrare. Fate tuttavia attenzione che non ci siano più di 6 tessere che mostrano il lato dorato (1<sup>st</sup>).

### 3 I SEGNALINI FAVORE



Questi segnalini sono utilizzati per sfruttare i Luoghi di Influenza nella città. Posizionate i segnalini Favore Armi, Liquore, Gioielli e Permesso di Costruzione sulla Scrivania, a fianco dei quattro Personaggi a cui sono associati. Questi quattro Personaggi rappresentano i consiglieri più fidati del Padrino. Posizionate i segnalini Favore Padrino al centro della Scrivania.

**Attenzione:** i segnalini Favore Padrino possono essere spesi al posto di qualsiasi altro segnalino Favore.





## 4 I SEGNALINI QUARTIERE

Esistono 6 tipologie di Quartieri (Distretto Finanziario, Zona Industriale, Chinatown, Little Italy, Università, e Parco), ognuno dei quali è rappresentato da 10 segnalini.



All'inizio della partita, mescolate tutti i segnalini Quartiere a faccia in giù e posizionate nella Riserva corrispondente (la scatola in legno rappresentata sulla plancia di gioco).

Pescate 5 segnalini Quartiere dalla Riserva e posizionate a faccia in su nello spazio Agenda sopra di essa.

Ogni volta che ottenete un segnalino Quartiere, potete prenderne uno a faccia in su dall'Agenda oppure pescarne uno casualmente a faccia in giù dalla Riserva.

Posizionate i segnalini Quartiere che ottenete a faccia in giù davanti a voi. Potete guardare in ogni momento i vostri segnalini Quartiere, ma rimarranno segreti agli avversari che sapranno solamente quanti ne avete. Dopo aver ottenuto un segnalino Quartiere, rifornite l'Agenda dalla Riserva in modo che siano sempre presenti 5 segnalini Quartiere a faccia in su nell'Agenda.

## LE CARTE

**5 Le carte Corruzione** sono utilizzate per corrompere i Personaggi della Famiglia per tentare di ottenere i loro Favori, oppure per rifornire il vostro Fondo Nero di Gemme.



All'inizio della partita, mescolate le carte Corruzione e formate un mazzo da disporre a faccia in giù a fianco del Giudice (II).

All'inizio di ogni round, nella fase Rendita, mescolate le carte Corruzione del mazzo con quelle scartate in precedenza per formare un nuovo mazzo.

**6 Le carte Informatore** sono utilizzate nella fase Favore, subito prima della valutazione di un particolare Personaggio, per posizionare su di esso 2 Gemme dai propri Fondi Neri oppure 1 Gemma dalla propria Riserva.



All'inizio della partita, mescolate le carte Informatore e formate un mazzo da disporre a faccia in giù a fianco dell'Investigatore Privato (12).

**7 Le carte Padrino** sono utilizzate per contare i 4 round di gioco e per indicare quale Personaggio tra i suoi consiglieri più fidati verrà visitato dal Padrino nel round in corso, oltre alla paga dei giocatori.



All'inizio della partita, mescolate le 8 carte Padrino e posizionate le prime 4 a faccia in giù a fianco della plancia di gioco. Rimettete le 4 carte Padrino avanzate nella scatola del gioco senza guardarle, non verranno utilizzate per questa partita.

## 8 LE BANCONOTE

Gli Zoollari sono le monete del gioco. Ogni giocatore inizia la partita con una somma di 5Z.



## OGNI GIOCATORE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le pedine Scagnozzo di quel colore, le quali potranno essere posizionate nei Luoghi di Influenza (1B) nel corso della partita. Posizionate i vostri Scagnozzi di fronte a voi e le Gemme del vostro colore nella Riserva corrispondente al centro della Scrivania. Il numero di Gemme a disposizione nella vostra Riserva è limitato.

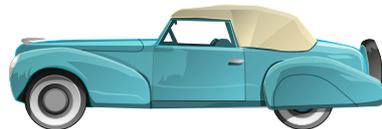


## IL SEGNALINO PADRINO

Inserite il segnalino Padrino nel piedistallo e posizionate a fianco del mazzo di carte Padrino.



## IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



Inserite il segnalino Primo Giocatore nel piedistallo. Il giocatore più anziano ottiene il segnalino Primo Giocatore all'inizio della partita. Dopodiché all'inizio di ogni round, nella fase Rendita, passatelo a sinistra. Il gioco si svolge in ordine di turno dal Primo Giocatore e proseguendo in senso orario principalmente nella fase Corruzione.



Posizionate le Banconote da 1Z e 5Z negli spazi corrispondenti. Ogni giocatore inizia la partita con 5Z.

Potete cambiare in qualsiasi momento 5 Banconote da 1Z con 1 da 5Z e viceversa.

Mescolate i segnalini Quartiere a faccia in giù e posizionate nella Riserva.

Posizionate 5 segnalini Quartiere a faccia in su nell'Agenda.

Durante la partita, ogni volta che ottenete un segnalino Quartiere, potete prenderne uno a faccia in su dall'Agenda, oppure pescarne uno casualmente a faccia in giù dalla Riserva.



Ogni tessera Famiglia ha due lati, ciascuno con lo stesso Favore (sulla destra) ma con una diversa condizione per ottenerlo (sulla sinistra).

Posizionate le tessere Famiglia sui Personaggi corrispondenti, da un lato qualsiasi, a patto che non ce ne siano più di 6 che mostrano il lato dorato (1st).

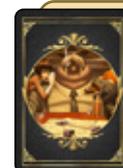
Posizionate i 6 segnalini Favore Armi nello spazio corrispondente.



Mescolate le 12 carte Informatore e posizionatele a faccia in giù nello spazio corrispondente.



Ogni Personaggio è rappresentato su 1 carta Informatore.



Mescolate le carte Corruzione e posizionatele a faccia in giù nello spazio corrispondente. All'inizio di ogni round, mescolate tutte le carte Corruzione (scarti) e posizionatele a faccia in giù nello spazio corrispondente.

# PREPARAZIONE



Il giocatore più anziano ottiene il segnalino Primo Giocatore.

Prendete gli Scagnozzi del vostro colore e posizionateli di fronte a voi. Utilizzerete queste pedine per indicare la vostra presenza nei vari Luoghi di Influenza della città.

Posizionate i 6 segnalini Favore Liquore nello spazio corrispondente.

Posizionate i 10 segnalini Favore Padrino nello spazio corrispondente.

Posizionate i 6 segnalini Favore Permesso di Costruzione nello spazio corrispondente.

Posizionate le Gemme del vostro colore nella vostra Riserva.

Mescolate le 8 carte Padrino, prendetene 4 senza guardarle

e posizionatele a faccia in giù a fianco della plancia di gioco assieme al segnalino Padrino. Rimettete le 4 carte Padrino avanzate nella scatola di gioco.

Costruzione (compresi gli spazi corrispondenti).

Posizionate i 6 segnalini Favore Gioielli nello spazio corrispondente.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge nel corso di 4 round. Ogni round è composto da 4 fasi. Tutti i giocatori devono concludere ogni fase prima di procedere con la successiva:

- 1 - RENDITA
- 2 - CORRUZIONE
- 3 - FAVORI
- 4 - INFLUENZA

All'inizio della partita, formate i vostri **Fondi Neri** prendendo un numero di Gemme dalla vostra Riserva in base alla vostra posizione nell'ordine di turno. Posizionate i vostri **Fondi Neri** di fronte a voi.

## FONDI NERI INIZIALI

Il primo e il secondo giocatore ottengono 11  ciascuno.  
Il terzo giocatore ottiene 10 .  
Il quarto giocatore ottiene 9 .

**Attenzione:** l'icona Gemma bianca  indica che le Gemme vengono prese dalla vostra Riserva sulla Scrivania, mentre l'icona Gemma nera  indica che le Gemme vengono prese dai vostri **Fondi Neri** di fronte a voi.

Esempio: +1 , indica di prendere 1 Gemma dalla propria Riserva e di posizionarla nel proprio Fondo Nero.

## 1 - RENDITA

Questa fase può essere giocata simultaneamente da tutti i giocatori.

Durante questa fase ottenete la vostra paga, i Bonus per i traffici nei Luoghi di Influenza e le carte Corruzione per corrompere i membri della Famiglia.

1. Il primo giocatore passa il segnalino **Primo Giocatore** al giocatore alla sua sinistra (tranne durante il primo round).

2. Rivelate una nuova carta **Padrino**:

Posizionate il segnalino **Padrino** sul Personaggio rappresentato sulla carta (da 1 a 4).

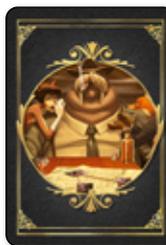


Ogni giocatore ottiene gli **Zoollari** indicati sulla carta.



3. Mischiate le carte **Corruzione** presenti nel mazzo con quelle negli scarti per formare un nuovo mazzo.

4. Ogni giocatore pesca 5 carte **Corruzione** e le aggiunge alla propria mano.



5. Ogni giocatore ottiene il **Bonus dei Luoghi di Influenza** nelle prime due righe su cui ha posizionato un proprio Scagnozzo (tranne che durante il primo round). Vedi **Luoghi di Influenza blu** a pagina 8.



**Attenzione:** a meno che non sia specificato diversamente, quando un Bonus conferisce una Gemma +1 , quella Gemma è presa dalla Riserva.

Esempio: i giocatori che hanno posizionato uno Scagnozzo nella Sala Scimmie Clandestine ottengono in questa fase 2 Gemme dalla propria Riserva e le posizionano nei propri **Fondi Neri**.



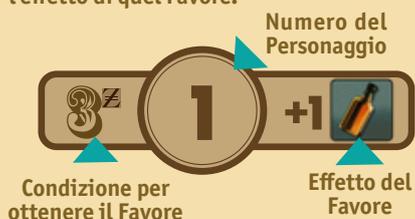
**Attenzione:** in questo gioco non ci sono limiti ai segnalini o alle Banconote. Se in qualsiasi momento avete bisogno di più segnalini o Banconote di quelli a disposizione, utilizzate del materiale provvisorio. Tuttavia, le **Gemme nella propria Riserva possono terminare**, tranne che per alcune eccezioni descritte a pagina 6 e 8.

## 2 - CORRUZIONE

Durante questa fase, procedendo in senso orario a partire dal primo giocatore, i giocatori effettuano il proprio turno giocando 1 carta **Corruzione** finché non rimarranno con un'ultima carta **Corruzione** che non verrà giocata.

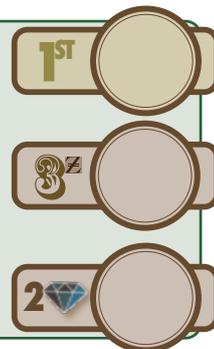
In questa fase avrete l'occasione di corrompere i Personaggi per ottenere il loro Favore, oppure di ottenere Gemme dalla vostra Riserva.

Le tessere **Famiglia** indicano come ottenere il Favore del Personaggio e qual è l'effetto di quel Favore.



Esistono 3 diverse condizioni per ottenere i Favori:

- **Al miglior offerente:** solamente il giocatore che ha offerto il maggior numero di Gemme al Personaggio ne ottiene il Favore.
- **A chiunque paghi:** il giocatore che ha offerto il maggior numero di Gemme al Personaggio ne ottiene il Favore senza pagare, mentre ogni altro giocatore che abbia offerto almeno 1 Gemma al Personaggio può pagare la somma di Zoollari indicata per ottenere comunque il Favore.
- **A chiunque offra:** ogni giocatore che ha offerto almeno il numero di Gemme indicato al Personaggio ne ottiene il Favore.



## COME CORROMPERE

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore effettua il proprio turno giocando una carta **Corruzione** dalla propria mano per offrire Gemme al Personaggio corrispondente oppure per ottenere Gemme dalla propria Riserva e posizionarle nel proprio Fondo Nero. Le carte giocate vengono scartate a fianco del mazzo

di carte **Corruzione**. I giocatori, in ordine di turno, giocano carte **Corruzione** in questo modo finché non restano con 1 carta in mano. Se un giocatore possiede più di 1 carta in mano, **deve giocare 1 carta** durante il proprio turno. La fase **Corruzione** di ciascun giocatore termina non appena rimane con 1 sola carta in mano, che verrà scartata senza essere giocata.



Esistono 2 tipologie di carte Corruzione:

**1. Se giochi 1 carta Corruzione specifica puoi:**

- ottenere fino a 3 Gemme dalla tua Riserva e spostarle nei tuoi Fondi Neri.



- OPPURE posizionare fino a 3 Gemme dai tuoi Fondi Neri sulla foto del Personaggio corrispondente presente sulla Scrivania.



Se posizioni 2 o 3 Gemme sulla foto del Personaggio, puoi trasferire alcune di quelle Gemme su un Personaggio collegato a esso, seguendo i fili rossi che collegano le foto. Devi comunque lasciare almeno 1 Gemma sul primo Personaggio.

Se posizioni 2 Gemme sulla foto del secondo Personaggio, puoi trasferire 1 di quelle Gemme su un Personaggio collegato a esso, seguendo i fili rossi che collegano le foto.

**2. Se giochi 1 carta Corruzione generica puoi:**

- ottenere fino a 2 Gemme dalla tua Riserva e spostarle nei tuoi Fondi Neri.



- OPPURE posizionare fino a 2 Gemme dai tuoi Fondi Neri sulla foto di un qualsiasi Personaggio presente sulla Scrivania.



Se posizioni 2 Gemme sulla foto del Personaggio, puoi trasferire 1 di quelle Gemme su un Personaggio collegato a esso, seguendo i fili rossi che collegano le foto.

**Attenzione:** se la tua Riserva è vuota, non puoi ottenere Gemme nei tuoi Fondi Neri.

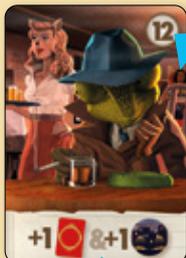
Se possiedi solamente 1 carta Corruzione in mano scartala a fianco del mazzo di carte Corruzione senza mostrarla, non potrai giocarla nel corso di questa fase. Dopo che tutti i giocatori hanno esaurito le loro carte Corruzione, proseguite con la prossima fase.

In qualsiasi momento durante la fase Corruzione potete utilizzare i Bonus dei 7 Luoghi di Influenza nella terza e quarta riga su cui avete posizionato un vostro Scagnozzo. Vedi Luoghi di Influenza rosa a pagina 8.

**ESEMPIO DI CORRUZIONE SPECIFICA**

Numero del Personaggio (ogni Personaggio è rappresentato su 2 carte Corruzione)

Boris gioca la carta Corruzione specifica che rappresenta l'Investigatore Privato (12) e posiziona 3 Gemme dai suoi Fondi Neri sulla foto che lo rappresenta.



Favore del Personaggio



Trasferisce poi 2 delle Gemme sul Luogotenente (4), sfruttando il collegamento con l'Investigatore Privato. Trasferisce infine 1 Gemma sul Gioielliere (3) sfruttando il collegamento con il Luogotenente. In questo modo Boris ha posizionato 1 Gemma sull'Investigatore Privato, 1 sul Luogotenente e 1 sul Gioielliere.

Non puoi dividere il trasferimento delle Gemme tra più Personaggi, anche se entrambi sono collegati al primo.



Non puoi trasferire tutte le Gemme posizionate.

Non puoi trasferire Gemme su Personaggi che non siano collegati direttamente dal filo rosso.



**ESEMPIO DI CORRUZIONE GENERICA**

Personaggio a scelta

Boris gioca la carta Corruzione generica, decide di corrompere il Luogotenente (4) e posiziona 2 Gemme dai suoi Fondi Neri sulla foto che lo rappresenta.



Effetto della carta Corruzione



Trasferisce poi 1 Gemma sul Gioielliere (3), sfruttando il collegamento con il Luogotenente. In questo modo Boris ha posizionato 1 Gemma sul Luogotenente e 1 sul Gioielliere.

**Attenzione:** se uno dei tuoi Scagnozzi si trova sul Luogo di Influenza Quotidiano, ogni volta che posizioni una Gemma su un Personaggio, tutti gli altri Personaggi che si trovano sulla diagonale della sua foto sono considerati collegati a esso.



Esempio: dopo aver posizionato le 3 Gemme sull'Investigatore Privato (12), puoi trasferire una parte sui Personaggi (4) o (11) come di consueto, ma puoi anche decidere di trasferirle sui Personaggi (1) o (7) che si trovano sulla diagonale della foto di (12).

Nel caso tu trasferisca 2 Gemme al Distillatore (1), puoi trasferire 1 Gemma sui Personaggi (2), (6), o (7) come di consueto, ma puoi anche decidere di trasferirla sul Personaggio (9) che si trova sulla diagonale della foto di (1).



## 3 - FAVORI

Questa fase è giocata simultaneamente da tutti i giocatori seguendo la numerazione dei Personaggi.

Durante questa Fase i giocatori ricevono il Favore dei membri della Famiglia che sono riusciti a corrompere.

Valutate l'offerta fatta ai Personaggi in ordine crescente, iniziando dal Personaggio ① e terminando con il ⑫. Valutate interamente ogni Personaggio, prima di procedere con il successivo.



Il lato visibile della tessera Famiglia indica il Favore del Personaggio e la condizione per ottenerlo. Ciascun Personaggio offre lo stesso Favore da entrambi i lati, quello che cambia è la condizione per ottenere il Favore.

**Attenzione:** alcuni Favori consentono di aggiungere Gemme ai Personaggi. Se le Gemme vengono posizionate su un Personaggio che è già stato valutato in questo round, queste verranno considerate per il prossimo round.

Un Personaggio che non ha ricevuto nessuna Gemma non conferirà il proprio Favore a nessuno. **Un giocatore che non ha offerto Gemme a un Personaggio non può ottenerne il Favore in alcun modo.**

Per ogni Personaggio, confrontate le Gemme dei giocatori presenti e determinate chi ne otterrà il Favore in base alle tre condizioni: "al miglior offerente", "a chiunque paghi" o "a chiunque offra".

### AL MIGLIOR OFFERENTE

- Solamente il giocatore che ha offerto il maggior numero di Gemme al Personaggio ne ottiene il Favore. Il Personaggio si intasca le Gemme offerte in cambio del Favore, che vengono scartate nella Riserva del giocatore.
- Gli altri giocatori non ottengono il Favore del Personaggio e recuperano le proprie Gemme e le rimettono nei propri Fondi Neri.
- Se più giocatori sono in pareggio per l'offerta



maggior, nessuno ottiene il Favore del Personaggio e tutti i giocatori recuperano le proprie Gemme nei propri Fondi Neri.

*Esempio: il giocatore Giallo ha offerto il maggior numero di Gemme, ottiene dunque 1 segnalino Favore*



*Padrino, dopodiché scarta le sue Gemme nella propria Riserva. Il giocatore Verde non ottiene il Favore e recupera le sue Gemme e le rimette nel proprio Fondo Nero.*

### A CHIUNQUE PAGHI

- Se un giocatore ha offerto il maggior numero di Gemme al Personaggio, ne ottiene il Favore senza pagare alcun Zoollaro, ma lascia comunque le Gemme offerte come pagamento, scartandole nella propria Riserva.
- Gli altri giocatori che hanno offerto almeno 1 Gemma recuperano le proprie Gemme e le rimettono nei propri Fondi Neri e, se lo desiderano, possono pagare il costo in Zoollari indicato per ottenere il Favore del Personaggio.
- Se più giocatori sono in pareggio per l'offerta maggiore, tutti i giocatori che hanno offerto almeno 1 Gemma recuperano le proprie Gemme nei propri Fondi Neri e, se lo



desiderano, possono pagare il costo in Zoollari indicato per ottenere il Favore del Personaggio.

**Attenzione:** se uno dei tuoi Scagnozzi si trova sul Luogo di Influenza Tribunale, paghi 1Z in meno per ottenere il Favore "a chiunque paghi". Vedi Luoghi di Influenza gialli a pagina 8.

*Esempio: il giocatore Giallo ha offerto il maggior numero di Gemme, e ottiene dunque 1 carta Corruzione, dopodiché scarta le sue Gemme nella propria Riserva.*



*Il giocatore Verde recupera le sue Gemme nel proprio Fondo Nero e decide di pagare 3Z per ottenere 1 carta Corruzione.*

### A CHIUNQUE OFFRA

A differenza delle precedenti condizioni, in questo caso il Personaggio non ha intenzione di intascarsi le vostre Gemme, ma vuole semplicemente sincerarsi che siate persone di parola.



- Tutti i giocatori che non hanno offerto abbastanza Gemme al Personaggio non ne ottengono il Favore, ma recuperano comunque le proprie Gemme e le rimettono nei propri Fondi Neri.

*Esempio: i giocatori Giallo e Verde hanno offerto almeno 2 Gemme, ottengono dunque 5Z ciascuno.*

*Il giocatore Blu non ottiene invece alcun Favore. Tutti i giocatori recuperano le loro Gemme nei propri Fondi Neri.*



### LE CARTE INFORMATORE

Per ognuno dei 12 Personaggi esiste 1 carta Informatore. Durante la fase Favori, se possiedi la carta Informatore di un Personaggio che state valutando, puoi giocare la carta Informatore corrispondente. Puoi giocare la carta Informatore per assicurarti la migliore offerta o per soddisfare la condizione del Personaggio. Giocare la carta Informatore ti consente infatti di posizionare 1 Gemma dalla tua Riserva oppure 2 Gemme dai tuoi Fondi Neri sul Personaggio. Dopodiché scarta la carta.



**Attenzione:** utilizzare una carta Informatore non è mai obbligatorio. Al termine della partita ogni carta Informatore non giocata che possiedi ti consentirà di ottenere 1 segnalino Quartiere, vedi Fine della Partita a pagina 8.

### FAVORI IN DETTAGLIO

- 1 +1** **Distillatore:** ottieni 1 segnalino Favore Liquore.
- 2 +1** **Sindaco:** ottieni 1 segnalino Favore Permesso di Costruzione.
- 3 +1** **Gioielliere:** ottieni 1 segnalino Favore Gioielli.
- 4 +1** **Luogotenente:** ottieni 1 segnalino Favore Armi.
- 5 +1** **Femme Fatale:** ottieni 1 segnalino Favore Padrino.
- 6 +1** **Sindacato dei Trasportatori:** ottieni 1 segnalino Quartiere e posiziona 1 Gemma dalla tua Riserva su un altro Personaggio (anche se è già stato valutato questo round).
- 7 +5Z** **Banchiere:** ottieni 5Z.
- 8 +1** **Produttore:** ottieni 1 Gemma dalla tua Riserva nei tuoi Fondi Neri e posiziona 2 Gemme dalla tua Riserva sulla Femme Fatale ⑤.
- 9 +1** **Commissario:** ottieni 1 segnalino Favore Padrino.
- 10 +2** **Urbanista:** ottieni 2 segnalini Quartiere.
- 11 +1** **Giudice:** pesca 1 carta Corruzione.
- 12 +1** **Investigatore Privato:** pesca 1 carta Informatore e ottieni 1 segnalino Quartiere.

**Attenzione:** alcuni Favori dei Personaggi o Bonus dei Luoghi di Influenza consentono di posizionare delle Gemme dalla vostra Riserva direttamente sui Personaggi. Se la vostra Riserva è vuota potete invece posizionare quelle Gemme prendendole dai vostri Fondi Neri.



**BONUS DEL PADRINO:** i Personaggi più centrali, numerati da ① a ④ rappresentano i consiglieri più fidati del Padrino. Ogni round il Padrino visiterà uno di loro, seguendo le indicazioni della carta Padrino rivelata nella fase Rendita. In base alle condizioni specificate sulla tessera Famiglia, il Padrino modifica la riscossione dei Favori in questo modo:

- se non si verifica un pareggio per l'offerta maggiore, **il giocatore che ha offerto il maggior numero di Gemme** al Personaggio che il Padrino sta visitando scarta normalmente le Gemme nella propria Riserva e ottiene 1 segnalino Favore Padrino in aggiunta al normale Favore del Personaggio. Se invece si verifica un pareggio per l'offerta maggiore, i giocatori in spareggio scartano le proprie Gemme e ottengono il Favore del Personaggio, ma non il segnalino Favore Padrino.
- **Il giocatore che ha offerto il secondo maggior numero di Gemme** al Personaggio che il Padrino sta visitando, ottiene il Favore del Personaggio come se avesse effettuato l'offerta maggiore e recupera comunque le proprie Gemme e le rimette nel proprio Fondo Nero. Se si è verificato un pareggio per l'offerta maggiore, ignorate questo bonus per il secondo posto.
- **Gli altri giocatori che hanno offerto almeno 1 Gemma recuperano le proprie Gemme e le rimettono nei propri Fondi Neri.** Nel caso in cui la condizione sia "al miglior offerente" non possono ottenere il Favore del Personaggio, ma nel caso in cui la condizione sia "a chiunque paghi" possono comunque ottenere il Favore pagando gli Zoollari richiesti.

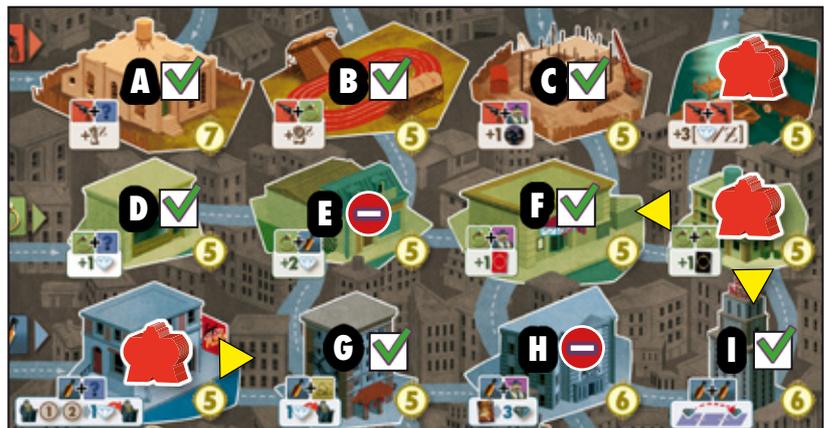
## 4 - INFLUENZA

Questa fase può essere giocata simultaneamente da tutti i giocatori, se lo desiderano. I Luoghi di Influenza consentono ai giocatori di ottenere punti Influenza e riscuotere i Bonus relativi ai vostri traffici nella città per il resto della partita. Per ottenere i Bonus di un Luogo di Influenza dovrete posizionare su di esso uno dei vostri Scagnozzi. L'accesso ai vari Luoghi di Influenza è definito dalle strade che li collegano.

Per posizionare uno Scagnozzo in un Luogo di Influenza è necessario:

1. che il **Luogo di Influenza** sia accessibile:

- i 7 Luoghi di Influenza nella riga superiore e nella colonna di sinistra sono collegati alle strade d'accesso esterne e sono dunque sempre accessibili (zona gialla tratteggiata nell'immagine a fianco);
- per raggiungere i Luoghi di Influenza più all'interno (zona rossa tratteggiata nell'immagine a fianco) e posizionare uno Scagnozzo su di essi è necessario possedere uno Scagnozzo in un Luogo di Influenza collegato a essi (anche se posizionato nello stesso round). I collegamenti sono indicati dalle strade.



**Attenzione:** il segnalino Favore Padrino può essere speso al posto di qualsiasi segnalino Favore, ma se il segnalino Favore Padrino è esplicitamente indicato nel costo, quest'ultimo non può essere sostituito dagli altri segnalini Favore.



**Il Bonus dei Luoghi di Influenza è disponibile a partire dal round successivo rispetto al posizionamento dello Scagnozzo.**

Esempio: il giocatore Rosso può posizionare i propri Scagnozzi nei Luoghi di Influenza **A**, **B**, **C** e **D** poiché sono sempre accessibili dalle strade di accesso esterne. I Luoghi **F**, **G** e **I** sono comunque accessibili perché collegati tramite strade a Luoghi su cui possiede uno Scagnozzo. I Luoghi **E** e **H** non sono ancora accessibili per il giocatore Rosso.

Al termine di questa fase ogni giocatore può tenere solamente 1 segnalino Favore. In ordine di turno, scegliete quale tenere (se necessario) e scartate gli altri negli spazi corrispondenti al centro della Scrivania. Ogni giocatore ottiene un numero di segnalini Quartiere pari al numero di segnalini Favore scartati in questo modo.

**LUOGHI DI INFLUENZA**

**Costo** + [Favore Padrino] + [Favore Quartiere] + [Favore Famiglia]

**Bonus** 3 [Favore Quartiere]

**Punti Influenza** 6

**Strada di collegamento**

2. **Pagare i 2 segnalini Favore richiesti**, scartandoli nello spazio corrispondente al centro della Scrivania:

- se uno dei Favori richiesti è **?**, puoi spendere un qualsiasi segnalino Favore;



## FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine del quarto round di gioco. Ogni giocatore rivela i propri segnalini Quartiere (🏠) e li raggruppa in base alla tipologia.

Dopodiché, ogni giocatore ottiene 1 segnalino Quartiere che tiene a faccia in giù, per compensare ognuna delle seguenti risorse non utilizzate:

- la carta **Corruzione** che il Giudice (⚖️) conferisce con il suo Favore nell'ultimo round;
- ogni carta **Informatore** ancora in mano;
- ogni segnalino **Favore** ancora posseduto;
- ogni **Gemma** 💎 posizionata sulla foto di un Personaggio;
- ogni **3%** posseduti.

Potete adesso calcolare la vostra **Influenza** finale sommando i seguenti bonus:

- **+1** per ogni segnalino Quartiere posseduto, a prescindere che sia a faccia in su o a faccia in giù;
- **+1** per ogni set completo di 6 segnalini Quartiere diversi a faccia in su;
- **+1** per ogni tipologia di Quartiere di cui avete la maggioranza di segnalini Quartiere a faccia in su. In caso di pareggio, nessuno ottiene questo bonus;
- **+X** in base ai punti **Influenza** indicati su ciascun Luogo di Influenza dove è presente un proprio Scagnozzo.

Il giocatore ad aver ottenuto la maggiore **Influenza** viene proclamato vincitore e diventa il nuovo bravo ragazzo della banda di Wally Lungodente. In caso di pareggio vince il giocatore con il maggior numero di Gemme nel proprio Fondo Nero, in caso di ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

## REGOLE PER 2 GIOCATORI

Una partita a 2 giocatori dura 6 round anziché 4. Formate un mazzo di 6 carte Padrino all'inizio della partita, rimettendo le 2 carte avanzate nella scatola senza guardarle. All'inizio della partita il primo giocatore inizia con 11 Gemme nel proprio Fondo Nero, mentre il secondo con 10.

Giocherete la partita contro un Burattino. Scegliete un colore di Gemme che rappresenti le sue offerte.

**Durante la fase Rendita**, posizionate 2 Gemme dalla Riserva del Burattino sul Personaggio che il Padrino sta visitando. Rivelate poi carte dal mazzo di carte Corruzione finché non avrete rivelato 3 carte Corruzione specifiche. Posizionate 2 Gemme dalla Riserva del Burattino sui Personaggi rappresentati sulle 3 carte Corruzione specifiche appena rivelate, dopodiché rimescolate tutte le carte Corruzione per formare un nuovo mazzo.

## LUOGHI DI INFLUENZA

 <p><b>PALESTRA DI PUGILATO</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 1% dalla Riserva.</p>	 <p><b>IPPODROMO</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 2% dalla Riserva.</p>	 <p><b>CANTIERE</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 1 segnalino Quartiere.</p>	 <p><b>MOLO</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 3💎, o 2💎 e 1%, o 1💎 e 2% o 3%.</p>
 <p><b>MERCATO NERO</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 1💎 dalla Riserva.</p>	 <p><b>SALA SCOMMESSE CLANDESTINE</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 2💎 dalla Riserva.</p>	 <p><b>NIGHT CLUB</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 1 carta Informatore.</p>	 <p><b>HOTEL</b> Fase 1 - Rendita Bonus: ottieni 1 carta Corruzione.</p>

 <p><b>PIZZERIA LUIGI'S</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: posiziona 1💎 dalla Riserva sul Distillatore (①) o sul Sindaco (②) se il Padrino lo sta visitando.</p>	 <p><b>CENTRO MASSAGGI</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: posiziona 1💎 dalla Riserva sul Personaggio che il Padrino sta visitando.</p>	 <p><b>STAZIONE DI POLIZIA</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: puoi posizionare fino a 3💎 dai Fondi Neri anziché 2, quando giochi una carta Informatore.</p>	 <p><b>QUOTIDIANO</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: ogni volta che trasferisci 💎, tutti i Personaggi sulla diagonale della foto sono considerati collegati.</p>
 <p><b>BARBIERE</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: posiziona 1💎 dalla Riserva sul Gioielliere (③) o sul Luogotenente (④) se il Padrino lo sta visitando.</p>	 <p><b>PRIGIONE</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: posiziona 1💎 dalla Riserva su un Personaggio (①) a (④) che il Padrino non sta visitando.</p>	 <p><b>MUNICIPIO</b> Fase 2 - Corruzione Bonus: puoi ottenere 4💎 dalla Riserva o posizionare 4💎 dai Fondi Neri, anziché 3 quando usi una carta Corruzione specifica.</p>	 <p><b>TRIBUNALE</b> Fase 3 - Favori Bonus: la condizione "a chiunque paghi" ti costa 1% in meno quando paghi per ottenere il Favore.</p>

**Attenzione:** se durante la fase Favori il Burattino ha la maggioranza di Gemme offerte a un Personaggio, egli non ne ottiene il Favore e scarta le Gemme nella propria Riserva.

## REGOLE PER 3 GIOCATORI

Durante il quarto round di gioco, il primo giocatore pesca 1 carta Informatore bonus durante la fase Rendita per compensare il fatto di aver giocato per primo per due volte nel corso della partita.

## RICONOSCIMENTI

<p><b>Autore:</b> Rüdiger Dorn</p> <p><b>Team Super Meeple:</b> Sébastien De Poortere, Charles-Amir Perret, Bernard Philippon, Alexandre Pierru e Arnaud Pierru</p> <p><b>Illustratore:</b> Damien Colboc</p> <p><b>Direzione Artistica:</b> Igor Polouchine</p> <p><b>Packaging:</b> ORIGAMES.</p> <p>Un ringraziamento a tutti i playtester, a tutti coloro che ci hanno aiutato in questo progetto e alle nostre famiglie e agli amici per il supporto. Un ringraziamento speciale a Igor e Guillaume</p>	 <p><b>ORIGAMES</b></p>	<p>di Origames per il loro prezioso aiuto.</p> <p>Mafiozoo è un gioco pubblicato da <b>SUPERMEEPLE</b> 6, rue de La Grange aux Belles - 75010 Paris</p> <p>©2017 Supermeeple. Supermeeple and its logo are trademarks of Super Meeple.</p> <p>Made in China by Whatz Games.</p> <p><b>REGOLAMENTO ITALIANO A CURA DI GATEONGAMES</b></p> <p><b>Traduzione:</b> Giacomo Maltagliati</p> <p><b>Impaginazione:</b> Margherita Cagnola</p>	<p><b>Revisione:</b> Giulia Licciardello e Sollenda Cacini</p> <p><b>Supervisione:</b> Mario Cortese</p> <p><b>Sito Web:</b> www.gateongames.com</p> <p><b>Distribuzione a cura di DungeonDice.it</b> www.dungeondice.it</p> <p><b>GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.</b></p>	 <p><b>DUNGEONDICE.IT</b></p>  <p><b>GOO GATEONGAMES</b></p>  <p><b>SUPER MEEPLE</b></p>
--	--	--	---	---