

# Босс

## Правила игры

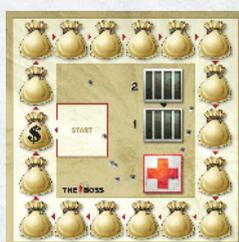
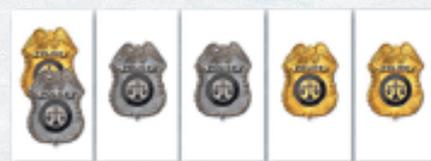
Игра Алена Оллера для 2-4 игроков

Время игры – 20-60 мин.

Перевод с английского: Игорь Ларченко

### 1. Состав игры

- 27 карт городов (4 Нью-Йорк, 4 Бостон, 5 Детройт, 4 Цинциннати, 3 Филадельфия, 4 Мемфис, 3 Канзас-Сити)
- 8 карт персонажей (Нью-Йорк, Бостон, Детройт, Цинциннати, Филадельфия, Мемфис, Канзас-Сити, Чикаго)
- 5 карт полиции (1 двойная, 2 серебряные, 2 золотые)
- 1 поле подсчёта очков
- 36 кубиков гангстеров (24 ветерана и 12 новичков)
- 4 кубика игроков
- 4 маркера запрета
- 1 маркер первого игрока
- 1 правила игры



### 2. Подготовка к игре

#### Раздача фишек

Каждый игрок получает 9 кубиков гангстеров своего цвета, маркер запрета, и помещает на поле подсчёта очков, на начальную клетку, свой кубик:



кубик подсчёта очков



маркер запрета



гангстеры (6 ветеранов и 3 новичка)

### Карты

В зависимости от числа игроков в игре используются следующие карты:

|                  | 2 игрока | 3 игрока | 4 игрока |
|------------------|----------|----------|----------|
| Нью-Йорк         | ✓        | ✓        | ✓        |
| Чикаго           | ✓        | ✓        | ✓        |
| Бостон           | ✓        | ✓        | ✓        |
| Детройт          | ✓        | ✓        | ✓        |
| Канзас-Сити      | ✗        | ✓        | ✓        |
| Цинциннати       | ✗        | ✓        | ✓        |
| Мемфис           | ✗        | ✗        | ✓        |
| Филадельфия      | ✗        | ✗        | ✓        |
|                  |          |          |          |
| Карты персонажей | 4        | 6        | 8        |
| Карты городов    | 13       | 20       | 27       |



## Раздача карт

Самый старший игрок берёт себе маркер первого игрока и раскладывает карты следующим образом:

### 2 игрока



### 3 игрока



### 4 игрока



Поместите карты персонажей в центре стола по порядку их номеров. Для первого раунда персонаж Чикаго размещается между первой (Нью-Йорк) и второй (Бостон) картами. Под каждой картой (кроме Чикаго) положите по одной закрытой соответствующей городской карте. Оставшиеся городские карты раздайте игрокам по одной, так чтобы у каждого оказалось по 5 карт.

Перемешайте и положите в стопку карты полиции.

Положите рядом с картами поле подсчёта очков.

*Пример подготовки к игре вчетвером:*



## 3. Цель игры

Игра продолжается нескольких раундов. Раунд заканчивается, когда у игроков на руке не осталось ни одной карты и получены все выигрыши и наказания.

Раунд состоит из 5 кругов.

За два круга до конца каждой раунда (когда у игроков на руках осталось по 2 карты) открывается карта полиции. Если появился третий жетон одного вида (серебряный или золотой), игра завершается в конце текущего раунда.

**Таким образом, игра продолжается от 3 до 5 раундов.**



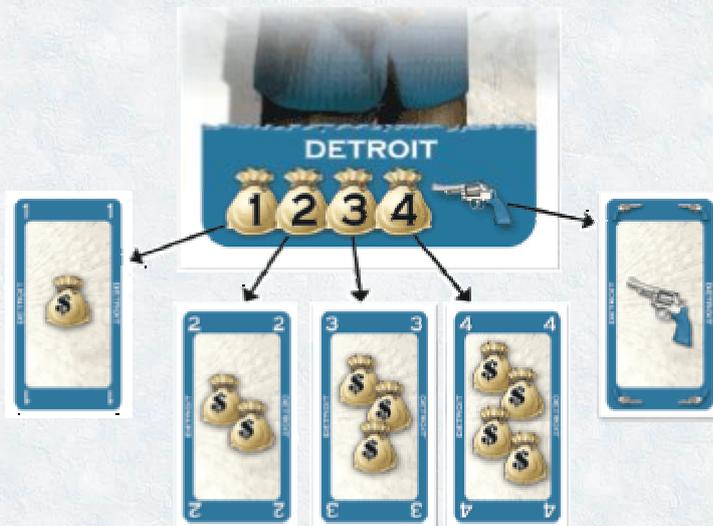
Победителем становится игрок, набравший к концу игры наибольшее количество денег. Количество денег, набранных игроками, отмечается на поле подсчёта очков.

В конце раунда игрок с наибольшим количеством гангстеров в городе выигрывает закрытую карту этого города.

Участовавшие в городских операциях гангстеры-ветераны возвращаются игрокам перед началом каждого нового раунда (если они не убиты, не попали в тюрьму или в больницу), а гангстеры-новички удаляются из игры.

**Примечание:** Все виды выигрышей и наказаний, возможные в данном городе, указаны на карте персонажа этого города.

**Пример:** В Детройте игрок может выиграть 1, 2, 3 или 4 миллиона долларов, но также может быть застрелен один из его гангстеров-ветеранов.



#### 4. Начало игры

Игрок с маркером первого игрока раздаёт карты и играет первым, затем делают ход остальные игроки, по очереди, по часовой стрелке.

Во время каждого из пяти кругов раунда игрок выполняет одно или два действия:

- 1. Можно отправить одного или нескольких гангстеров в какой-либо город
- 2. Выбрать и открыть одну из городских карт

4.1. Во время каждого круга игрок может отправить любое количество своих гангстеров в один из городов (этот город каждый круг может меняться).

Ветераны и новички считаются одинаково.

Новичков нельзя отправлять в город одних, без ветеранов.

Количество гангстеров разных цветов в одном городе не должно быть одинаковым.

Если игрок собирается отправить гангстеров в город, в котором уже есть гангстеры другого цвета, он должен отправить туда хотя бы на одного гангстера больше, чем имеется. Следовательно, равенства числа гангстеров в городах не бывает.

**Пример:** Игрок на предыдущем круге уже отправил в город 1 своего гангстера, затем туда же отправил 2 гангстеров другой игрок. Если в один из следующих кругов первый игрок решит отправить в город своих гангстеров, их должно добавиться не меньше 2, чтобы всего у него было 3, тогда как у противника в городе только 2 гангстера.

#### **Важно:**

Отправленные в город гангстеры не могут из него уехать.

В конце города бывшие на задании гангстеры-новички удаляются из игры, а гангстеры-эксперты возвращаются игроку, чтобы участвовать в следующих раундах.

В конце каждого раунда маркер первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку.

Рубашки карт, имеющихся у игрока, должны быть видны другим игрокам.

4.2. Игроки открывают одну из своих карт, кладя её под картой персонажа соответствующего города.

Во время своего хода игрок может отправить гангстеров в какой-либо город (положив кубики на карту соответствующего персонажа) и обязан сыграть одну из карт города, положив её под картой персонажа этого города.

## 5. Чикаго

Город контролирует Аль Капоне, но он позволяет и другим гангстерам получать доход, беря себе половину.

**Внимание:** Карта Чикаго каждый новый раунд перемещается вправо.



Положение карт перед 1-м раундом игры втроём



Положение карт перед 2-м раундом игры 3 втроём

Когда карта Чикаго оказывается крайней правой, она до конца игры больше не перемещается. Гангстеры направляются в Чикаго тем же способом, как и в другие города. Но игрок может отправить гангстера в Чикаго только если уже отправил хотя бы одного гангстера в какой-либо другой город (в предыдущий круг).

## 6. Выигрыши и наказания

Если в конце раунда количество гангстеров у игрока наибольшее в городе, он получает закрытую карту этого города (за исключением Чикаго).

Если в конце раунда количество гангстеров у игрока наибольшее в Чикаго, он получает половину (с округлением вниз) последних сыгранных карт городов, находящихся левее Чикаго. Карты тюрьмы, больницы, запрета и убийства при подсчёте не учитываются и их действие в Чикаго не применяется.

## 7. Значение карт:

### Карты выигрыша



На картах показана сумма, которую выигрывает игрок. Он перемещает на соответствующее количество клеток свой кубик на поле подсчёта очков



## Карты наказания



Один из гангстеров-ветеранов игрока убит; он удаляется из игры.



Один из гангстеров-ветеранов попадает в больницу на 1 круг. Он помещается на поле для подсчёта очков.



Один из гангстеров-ветеранов попадает в тюрьму на 2 круга. Он помещается на поле для подсчёта очков.



Гангстерам этого игрока запрещено появляться в этом городе до конца игры. Игрок кладёт на карту персонажа свой маркер запрета.

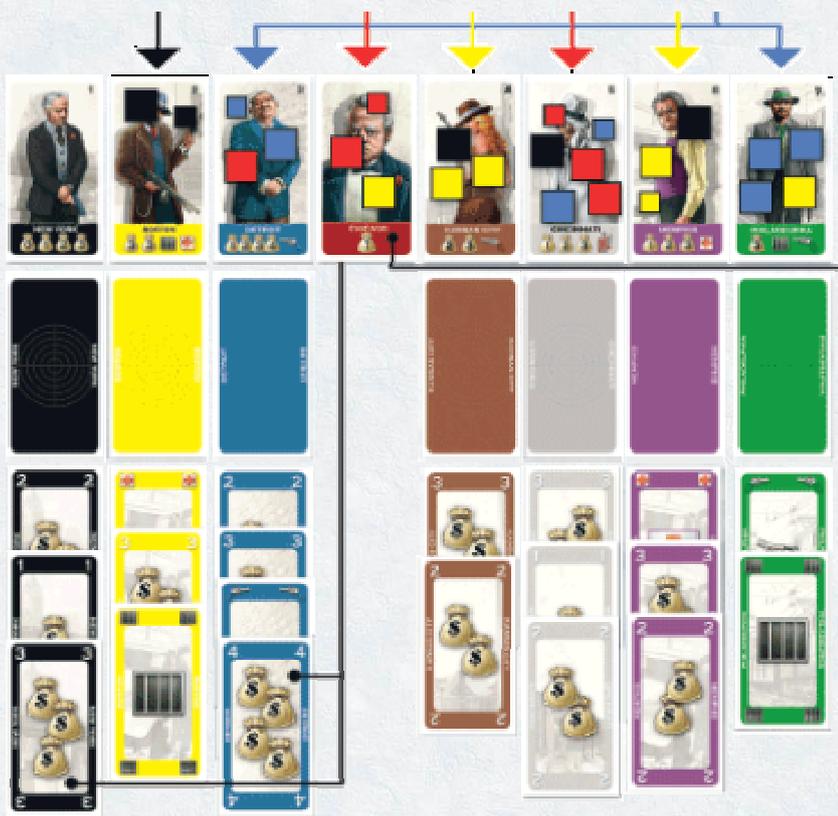
## 8. Подсчёт очков

По мере получения денег игроки передвигают свой кубик на поле подсчёта очков, начиная со стартовой клетки.

Количество денег, которые заработал Аль Капоне (босс Чикаго), не учитывается.



### Пример расчётов: Окончание 3-го раунда в игре вчетвером



Чёрный игрок выиграл закрытую карту Бостона (3 млн. долл.).

Красный игрок выиграл закрытую карту Цинциннати (запрет на въезд в город) и выиграл 3 млн. долл. в Чикаго\*.

Синий игрок выиграл закрытые карты Детройта и Филадельфии (1 и 3 млн. долл.).

Жёлтый игрок выиграл закрытые карты Мемфиса (3 млн. долл.) и Канзас-Сити (1 гангстер-ветеран убит).

\*Чикаго: Красный игрок, отправивший наибольшее число гангстеров в Чикаго, делит с Аль Капоне сумму последних сыгранных городских карт, находящихся слева от Чикаго – 3 (Нью-Йорк) + 4 (Детройт) = 7. Красный игрок получает 3 млн. долл. (Аль Капоне – 4 млн. долл.).

## 9. Последний круг раунда

В этот момент у каждого игрока в руке остаётся по 1 карте.

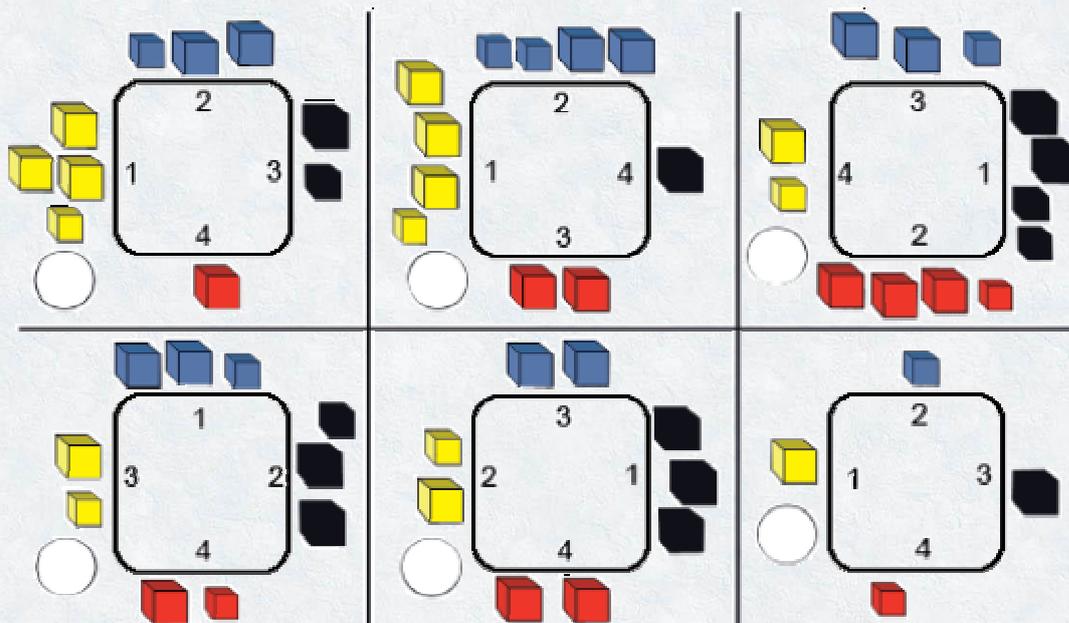
Во время этого последнего круга очередность хода игроков следующая:

– Очередность хода игроков зависит от количества оставшихся у них гангстеров (ветеранов и новичков) – у кого больше всех, тот ходит первым, у кого меньше всех – последним.

– При равенстве числа гангстеров у нескольких игроков очередность хода у них передаётся по часовой стрелке, считая от первого игрока.



Пример определения очередности хода (отмечена цифрами от 1 до 4): Во всех случаях жёлтый – первый игрок.



## 10. Конец игры

Игра заканчивается раундом, в котором была открыта 3-я полицейская карта с жетонами одного цвета.

Игрок, набравший наибольшую сумму (определяется по полю для подсчёта очков), становится победителем.

В случае равенства выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество очков в последнем раунде.

Если равен и этот показатель, побеждает игрок с наибольшим количеством оставшихся у него гангстеров – после применения всех наказаний в последнем раунде.

## 11. Краткие правила

Победителем становится игрок, набравший к концу игры наибольшее количество денег. Оно отмечается на поле для подсчёта очков.

Игра состоит из нескольких раундов. Раунд заканчивается, когда все игроки сыграли все свои карты руки, и выполнены наказания и выигрыши.

Раунд состоит из 5 кругов. Во время каждого круга каждый игрок выполняет 1 или 2 действия:

- игрок может отправить любое количество своих гангстеров в какой-нибудь город,
- игрок должен сыграть одну из своих городских карт.

Гангстеры-новички не могут направляться в города одни, без гангстеров-ветеранов.

В Чикаго можно отправлять гангстеров только если гангстеры уже отправлены в какой-нибудь другой город в предыдущие круги.

Если у игрока в городе наибольшее количество гангстеров, он получает закрытую карту этого города (кроме Чикаго).

Если у игрока наибольшее количество гангстеров в Чикаго, он получает половину (с округлением вниз) денег на последних сыгранных картах городов, находящихся левее Чикаго.

Отправленные в город гангстеры не могут никуда уезжать. В конце раунда гангстеры-новички покидают игру, а гангстеры-ветераны возвращаются игроку.

В конце каждого раунда маркер первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку.

Рубашки оставшихся в раунде карт игроков должны быть видны всем игрокам.