

## Правила настольной игры Коза Ностра

Коза Ностра — это пародийная юмористическая игра для реальных мафиози. Цель игры — победить старого Босса и возглавить преступные кланы, помешав планам ваших соперников.

### Компоненты

- 40 карт Бойцов
- 8 карт Подручных
- 8 карт Шмоток
- 24 карты Прокачек
- 6 карт локаций
- 4 карты Боссов
- 8 фишек Подручных
- Правила

### Начало игры

Играют от 2 до 6 игроков. Сначала выберите локацию с номерами от 1 до 6, за которые будут бороться ваши банды. Локации кладите той стороной, которой хотите. Можете даже выбрать сторону, которой кладете локацию, по очереди.



Карты разделите на три колоды. Подставы и Бойцы кладутся в Колоду Засады, Прокачки и Шмотки в Колоду Награда, Боссы — в Колоду Боссов. Перемешайте колоды и положите их рубашкой вверх. Боссов положите отдельно рядом с последней локацией. Когда любая из колод заканчивается, немедленно замешайте в нее все карты из сброса.



ЗАСАДЫ НАГРАДЫ БОССЫ

Все Бойцы, Боссы и Подручные принадлежат к разным мафиозным кланам, различаемым по цвету фона карточек. Всего кланов четыре: Козлетти (синий фон), Позорини (красный фон), Ди Труттини (зеленый фон), Хронизио (желтый фон).

Также Бойцы имеют различный статус. Статусы Бойцов (по возрастанию):



СОЛДАТ БРИГАДИР КАПО

Каждый из игроков выбирает из подручных крутого мафиози, за которого будет играть. Выберите случайно или по договоренности. Теперь поставьте ваши фишки на самую первую локацию и договоритесь о том, кто будет ходить первым. Рукоприкладство при обсуждении — не наш метод ☹.



### Начало и конец игры

Вся игра состоит из ходов. Когда первый игрок закончит ход, то ходит игрок слева от него и так далее по часовой стрелке. Побеждает первый игрок, который сможет дойти до последней — шестой локаций и победить там Босса и его верных Бойцов.

### Начало хода

Идите в следующую локацию или оставайтесь на месте. Если трусите — идите назад. Чем выше уровень локаций, тем больше наград там можно заполучить. Засады тоже, конечно, сильнее, но кто не рискует, тот не выигрывает!

### Нападение

Когда вы перемещаетесь, на вас тут же нападают вражеские Бойцы. Достаньте из Колоды Засады (где Бойцы и Подставы) столько карт, сколько написано в тексте вашей локаций после слова Засады.

Если вы вытянете подставу, то она немедленно работает. Если у вас нечем защититься, то немедленно поступите так, как написано на карте. Бойцов вы выкладываете перед собой. Между ними и вашим отрядом начинается бой (см. **Бой**).

Обратите внимание — некоторые подлые враги приводят с собой еще нескольких Бойцов из сброса, или переманивают на свою сторону ваши отряды. Это происходит, когда вы выкладываете такую карту на поле.

### Бой

Чтобы сразиться с врагами, узнайте их силу в левом верхнем углу карты. Против чужой банды вы выставляете свою. Если суммарная сила вашей банды, с учетом всех Шмоток и Прокачек, больше или равна суммарной силе всех врагов, вы их побеждаете.

У некоторых Бойцов есть особые свойства, которые влияют на бой, например, многие Бойцы обладают способностью усиливать свою банду, или обладают бонусом против какого-нибудь мафиозного клана. Не забудьте учесть это, прежде чем решать, кто победит.

$4 + 4 (+5 \text{ за силу Домашней Кози-Бози}) + 1$  (3, так как у противника в отряде есть Хронизио) =  $4 + 9 + 3 = 16$



### Ваша банда

### Враги



$5$  (бонус не работает) +  $3$  (бонус не работает) +  $4 + 3$  (5, так как в отряде с Козлетти) =  $5 + 5 + 4 + 5 = 17$

### Использование Прокачек

Иногда ваша банда слабее врага. Используйте Прокачки с руки, чтобы победить. Все Прокачки играют в любой бой и на любого Бойца. Смело прокачивайте своих Бойцов, чтобы победить!

Какие же войны мафии без подлости? Если вы в той же или в соседней локаций, что и противник, то вы можете сыграть Прокачку в бой вашего противника! Усильте напавших на него врагов или уничтожьте Бойцов в его отряде. Помните, что лишь один из Подручных станет Боссом! Прокачки нельзя играть на «Неуязвимые» карты.

$4 + 4 (+5 \text{ за силу Домашней Кози-Бози}) + 1$  (3, так как у противника в отряде есть Хронизио) +  $2$  за Суперполю =  $4 + 9 + 3 + 2 = 18$



### Ваша банда

### Враги



$5$  (бонус не работает) \*  $2$  за Силу и честь +  $3$  (бонус не работает) +  $4 + 0$  (уничтожен Большой Гранатой) =  $10 + 4 + 5 = 17$

### ИТОГИ БОЯ

Отряд игрока побеждает с силой 18 против 17, получает награду и может присоединить Свина-гробовщика или Специалистов Козлетти

### Отступление

Если вы проиграли, то вернитесь на одну локацию назад. При этом ваши силы станут меньше. Трусливые твари! Возьмите из вашей банды Бойца с самым низким статусом и положите его в сброс. Если таких Бойцов 2 и больше — то выберите любого.

### Победа

Если вы победили, возьмите себе одного Бойца из вражеской банды. Выберите Бойца с самым низким статусом и добавьте его в свою банду. Если у вас уже 4 Бойца, вы можете уволить любого из них, чтобы взять нового. Все проигравшие враги отправляются в сброс. Если у нескольких Бойцов одинаково низкий статус, то вы можете выбрать любого из них. Если ни один боец в отряде противника не дожил до конца боя, то присоединить вы никого не сможете, accurтнее нужно быть ☹.

Когда вы победили, вы получаете еще и Награду! Возьмите из колоды Наград столько карт, сколько написано в тексте локаций после слова Награда. Иногда вместо взятия Наград вы можете использовать особое свойство локаций.

### Карты на руках

Карты на руках — это ваши Прокачки, которыми вы помогаете себе и мешаете противнику. На руках у одного игрока в конце хода не может быть больше 4-х карт. Если в любой момент времени у вас окажется 5 или больше карт — немедленно сбросьте с руки лишние. Вы не можете сыграть карты, которые должны сбросить.

### Отряды

У каждого героя есть свой отряд — это те Бойцы, которые прониклись его нереальной крутостью, и решили к нему присоединиться. У одного игрока не может быть больше 4 Бойцов. Некото-

рые карты могут добавить вам Бойцов свыше 4 — но только до конца боя!

### Подручные

Ваш Подручный — настоящий крутой мафиози. Он может носить Шмотки, и на него не действуют Прокачки. Его нельзя уничтожить или перевести на другую сторону (хотя вывести из боя можно).

У Подручного есть умения, которые он применяет в своем бою или в чужом, чтобы мешать сопернику. Чтобы применить умение вашего Подручного, сбросьте 2 карты с руки. Нельзя применить умения на «Неуязвимые» карты.

### Шмотки

Шмотки — это экипировка, выложенная на стол. Она считается надетой на вашего подручного и обычно дает какой-то бонус. Шмотка может быть только одна. Если вы одеваете новую Шмотку, то старая уходит в сброс. Одеть Шмотку можно только в начале хода, перед движением.

### Босс

Когда вы деретесь в последней (шестой) локаций, то помимо обычных монстров перемешайте колоду Боссов и достаньте одного или двух Боссов (как указано на карточке локаций). Это — хозяйка последней локаций, победив их, вы выигрываете игру. При проигрыше — замешайте эти карты обратно в колоду Боссов. Да, забыли сказать — на всех Боссов не действуют прокачки!



Вперед! Старый Босс уже приготовил своих шестерок, бригадиров и даже капо, и вам остается только сесть в верный Позератти и отправиться на очередные разборки. Ведь место главы Коза Ностры должно принадлежать именно вам!



### Над игрой работали:

#### ПРОДЮСЕР

Иван Попов

#### АВТОРЫ ИГРЫ:

Сергей Голубкин  
Павел Овчинников

#### РЕДАКТОР

Владимир Сергеев

#### ВЕРСТКА

Анна Горюнова

#### ХУДОЖНИК

Сергей Дулин

#### ДИЗАЙН

uldrim

К сожалению, в тексте карты «Позорный шарплатан» допущена ошибка. Текст карты следует читать так: **Боец — Солдат. Неуязвимый.**

