



制作: ヴァン・デ・ヴィエル・ゲームズ
作: ジャック・ジュール **プレイ人数:** 2~6人
プレイ時間: 120分 **対象年齢:** 12歳以上

ファミリー・ビジネスのルール

— 編: ドンのコンスィエーレ

■モブシティ:1928年11月2日

私はドン (Don 首領) の信頼すべきコンスィエーレ (Consigliere 相談役) として、諸君にモブシティの新しいルールを伝えなければならない。ドンはひどく健康を害しており……ドク (Doc 医者) に1週間の余命だと告げられた。だからこの世を去る前に、ドンはファミリーを束ねるに足る後継者を見つけ出そうとしている。諸君ら組長 (Captain) は、その実力をしっかり示してほしい。

ドンの靴を履くには、十分にゲンナマを稼ぎ、名声をあげる必要がある。店舗を買い、銃撃戦に勝ち残って名声をあげ、シティ(ゆう)から搾り取り、密造酒の店を出し、札束の山を積みあげてくれ。

まずは諸君で相談して、全組長に対するコンスィエーレをひとり (プレイヤー以外) 選任してもらう。この人物は、ファミリー全体の金庫を管理する責任があり、ルールに因しての相談役となる。独立したコンスィエーレを見つけられない場合、このモブシティでもっとも経験を積んだ組長が、兼ねるものとする。

注: コンスィエーレに支払われる現金は、ファミリーの金庫に収められなければならない。兼任する組長に与えられるものではない。

THE UNITED FAMILIES OF MAFIA

■ゲームの内容備品

モブシティの地図

シティは、8枚のなかからゲームごとにランダムに引かれるブロック・タイトルから、形成されます。

入札ボード

事件(EVENT)、構成員(ENFORCER)、警察(POLICE)、ウキスキー(WHISKEY)の利権に対して入札が可能です。

組織ボード(6枚)

各ボードには、構成員を配置するための部隊(Group)のマス4つと、ウキスキー・カードのためのマス1つがあります。組長の名声(notoriety)の表示欄もあります。

構成員の山札

キャラクターである隊長(Lieutenant)、殺し屋(Assassin)、情婦(Moll)、兵隊(Soldier)、鉄砲玉(Torpedo)と、武器であるリヴォルヴァー(Revolver)、ショットガン(Shotgun)、トミーガン(Tommy gun)、手榴弾(Grenade)から構成されます。

ウキスキーの山札

3種類の等級のウキスキー6枚で構成されています。

事件の山札

12枚ある、日ごとの事件。恐喝への手入れ(extortion crackdown)、もぐり酒場の摘発(raid speakeasy's)、ウキスキー消費量(consumption)激変、ドンの死(The Don Is Dead!)、暗黒街の休戦協定(Gangland Truce)で構成されています。

組長のトークン

数字トークン(入札と部隊の表示に使用)4つ、店舗トークン7つ、帽子トークン1つ。

計画カード(6枚)

各店舗の購入コストや収入が一覧になっています。

ドンの恩寵カード

このカードを保持する組長は、そのラウンドで最初に行動し、判定で同点の際に優先されます。

警察着カード

これを保持すると、警察の事件の影響を受けません。

ドンの遺言状カード

2枚あり、ゲームでの異なる勝利条件が書かれています。

6面ダイス(1個)

モブシティ紙幣

■ドンの遺言状

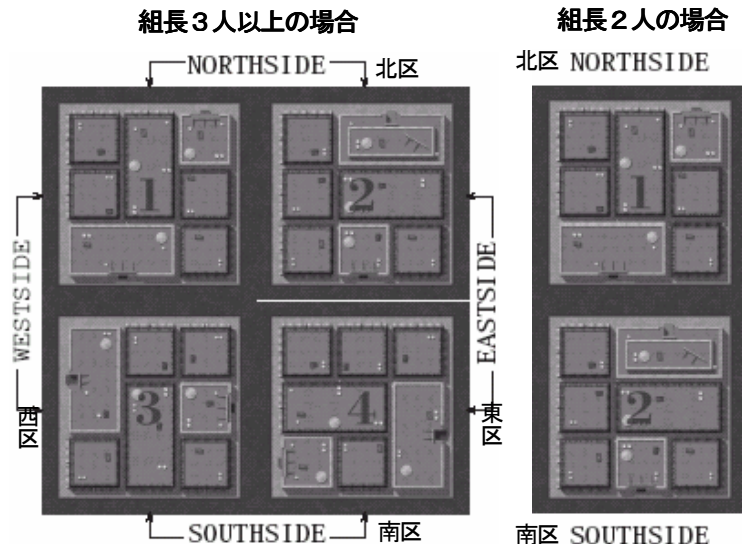
ドンの遺言状(LAST WILL & TESTAMENT)カードは2種類。ひとつはもっとも名声(Overall Notoriety)の高い組長に跡目を継がせるというもので、もうひとつはもっとも現金(Amount of Money)を稼いだ者を指名しています。

そのゲームに独立したコンスィエーレがいるなら(組長を演じていないなら)、コンスィエーレがそのどちらかを選び、安全な場所に裏(こ)して置いておきます。組長はコンスィエーレが選んだカードを、決して見てはなりません。

組長のひとりが兼任している場合、コンスィエーレは2枚のドンの意志を裏のままよくシャッフルして、ランダムに1枚選び(表を見ないで)、安全な場所に置いておきます。どの組長も(コンスィエーレを兼ねている人も)、どのカードが選ばれたかわからないようにします。

■シティ“ブロック”の準備

シティ・ブロックをプレイ人数に応じて、以下の図のように組み合わせをお勧めしますが、より多くのブロックを使用してもかまいません。ブロックは東西南北の区に分かれますが、それは以下の図を参照してください。



シティを形成するさいに使用するブロックは、基本的にはランダムに選んでください。続けて2回、同じゲームなることはありません！

注: わかりやすいように、すべてのブロックには北向き矢印が描かれています。

■ゲームの準備

- 各組長は自分の色を選びます。
- 組織ボードを配り、各組長は帽子トークンを名声(NOTORIETY)スロットの1の欄に置きます。
- 事件(EVENT)、構成員(ENFORCER)、ウキスキー(WHISKEY)カードを、別々の山札に分けます。それ以外のカードは、みなのお手元のすぐ手の届く場所に置きます。
- ウキスキーの山札から、5人プレイなら\$2を1枚、4人ならさらに\$3を1枚、2~3人ならさらにもう1枚\$2を抜き取って、ゲームの箱に戻します。
- 事件の山札から「The Don Is Dead! ドンの死」を除きます。2人プレイの場合、東・西区がないため EASTSIDE、WESTSIDE と書かれた4枚も除きます。それ以外の事件カードをシャッフルし、ランダムに6枚とって、山札として伏せておきます。残った事件カードに「ドンの死」カードを混ぜ、シャッフルして直前に作った山札の下に敷きます。
- 構成員(Enforcer)から兵隊(Soldier)だけ抜き取り、別の山札を作ります。それをシャッフルし、各組長に1枚ずつ配ります。残った兵隊を、それ以外の構成員カードと混ぜ、よくシャッフルして、裏(こ)して置いて新しい山札とします。各組長は今もらった構成員カードを、自分の組織ボードの好きな番号の部隊(Group)に、裏のまま置きます。

7. ファミリーの金庫から、各組長に\$6500ずつ渡します(5人までのプレイなら、\$1000札4枚、\$500札4枚、\$100札4枚、\$50札2枚がいいでしょう。6人プレイではこの分割では足りなくなるので、紙幣の額面の比率を変えて融通してください)。

8. ゲーム中のリファレンスとして、計画カードを1枚ずつ各組長に渡します。

9. 最年少の組長に「ドンの恩寵」カードを渡します。これが手元にあると、恩寵の結果としてそのラウンド最初

のプレイヤーとなります。ラウンドが終了するたび、恩寵カードは左隣の組長に渡されます。どの組長も少なくとも1回は、ドンの恩寵を受けられることになります。



■ラウンドのフェーズ概要

新しいゲームラウンドが始まると、プレイは以下の順番に進行されます。

- フェーズ1**：利権への入札
全組長とも同時。
- フェーズ2**：日常業務
恩寵を受けている組長から開始して、順に手番を実行。
- フェーズ3**：区画ごとの解決
コンスリエーレと組長の何人かが、影響されるでしょう。

1) 利権への入札

全組長は、1(最重要)から4(重要ではない)の数字が書かれた4つのトークンを手の中に握り、入札ボードの事件(EVENT)、構成員(ENFORCER)、警察癒着(POLICE)、ウキスキー(WHISKEY)の欄それぞれに、1つずつ裏のまま置いていきます。コンスリエーレは、4つの利権のそれぞれについて、誰が一番小さな数字を出したか確認します。同点があったら、つまり同じ場所で複数の組長が同じ数字を入札していたら、ドンの恩寵のあるプレイヤーを基点に、時計回りでより近い組長が、その入札で勝利します。

◎事件の利権

入札で勝利した組長は、事件カードの山札の一番上のカードを密かに見ます。それがこのラウンドに発生する事件です(タレコミがあったのです)。その組長は、すぐさまコンスリエーレに自分の名声×\$50を支払います(お金が足りなければ、この権利は次点のプレイヤーに移行します)。

◎構成員の利権

プレイしている組長の人数の2倍を、構成員の山札から裏のまま抜きます。名声が5以上の組長がいれば、その人数だけさらに追加します。入札で勝利した組長が、まず密かに見て、2枚(名声が5以上なら3枚)まで“雇用”します。次に入札で2番目になった組長が残ったカードを受け取って雇用し、それを順に続けます。最大枚数以下なら、何枚雇っても雇わなくてもかまいません。雇われなかったカードは捨て札となり、構成員の山札の下に裏にして敷きます。

雇用した構成員カードは、組織ボードの対応する部隊(Group)欄に配置します。配置してしまったら、それぞれの



部隊のあいだで移動させることはできません。1つの部隊に置ける構成員カードの枚数に、上限はありません。構成員カードは、キャラクターと武器とに分類されます。

隊長 LIEUTENANT

1ラウンドにつき\$200の日常がかりです。どんな愚連隊でも統率できるモブ(Mob 犯罪結社)のリーダーで、他に隊長がいない部隊(group)にのみプレイできます。つまり、各部隊には1人の隊長しか配置できません。その部隊のマスが一番上に、必ず表にして置きます。

中から上の反応速度(上の数字)と耐久力(下の数字)を誇るため、少しは長生きできるでしょう。常にコルト45をかかえているため、武器カードなしでも攻撃判定に+1できます。コルトを使用せず、他の1つの武器カードを使用することもできます。

注：武器の能力は合計されません。

隊長以外のキャラクター・カード

組織ボードの4つの部隊の欄のうち、どこにでも裏のまま置くことができ、1ラウンドにつき\$50の日常がかりです。その部隊に既に隊長がいるなら、その下に敷きます。いないなら、後からその上に隊長を1人置くこともできます。

兵隊 SOLDIER

構成員の大半は兵隊です。完全に信頼に足る戦闘員で、勝率を上げるのに必要です。唯一、素手可能が可能です。反応速度も耐久力も低く、武器を1つだけ使用でき、それによって攻撃判定を上昇させられます。

殺し屋 ASSASSIN

誰かを殺すために存在します。格別に高い反応速度を誇りますが、耐久力は低レベルです。相手が反応する前に、殺し屋を使って1人殺しましょう。殺し屋の攻撃は常に成功するので(ダイス判定は必要ない)、手榴弾(grenade)1つ以外の武器は持ってません。

銃撃戦の際、生き残ったキャラクターが殺し屋と情婦だけで、相手の組長の名声がより高ければ、相手はそれらのキャラクターを自分の部隊に獲得できます。

情婦 MOLL

なかなかいない愛らしく会話のうまい人物。恐喝の際に連れていか、自分のもぐり酒場に残しておけば、ウキスキー収入を2倍にするという、目覚しい働きをしてくれます(同じ部隊に複数の情婦がいても、収入は2倍のまま4倍8倍にはなりません)。

反応速度も耐久力も低レベルで、素手攻撃はできません。武器を1つだけ携帯でき、その場合は攻撃できます。

銃撃戦の際、生き残ったキャラクターが殺し屋と情婦だけで、相手の組長の名声がより高ければ、相手はそれらのキャラクターを自分の部隊に獲得できます。

鉄砲玉 TORPEDO

ロリポップ(Lollipop 飴玉)をしゃぶった若造ですが、重度のガンマニアです。素手では攻撃できません。

反応速度と耐久力はやや中程度。他と違うのは、ふたつの武器を使用できること。武器それぞれで1回ずつ攻撃ができ、同一の相手に2回攻撃しても、別々の相手を撃つてもかまいません。二丁拳銃で火力も2倍！

武器カード WEAPON

維持費も\$50で、やはり兵隊と同じように裏にして置きますが、既にカードがある部隊にのみ配置できます。基本的には、殺し屋以外のキャラクターが携帯できます(手榴弾だけは、殺し屋でも使用できます)。

リヴォルヴァー REVOLVER

この回転弾倉式拳銃は、攻撃判定に+1です。

ショットガン SHOTGUN

散弾銃は、攻撃判定に+2です。

トミーガン TOMMYGUN

トンプソン式短自動機関銃は、攻撃判定に+4です。

手榴弾 GRENADE

殺し屋をふくむ全キャラクターが使用できます。相手の同じ部隊に所属する2人を、すぐさま殺します。あるいは、相手の店舗に投げつけてダメージを与え(店舗の持ち主は、ウキスキー・グラスのトークンが表になっているなら、裏返します)、その店舗での以降の行動(銃撃戦/恐喝/もぐり酒場の営業)を阻止できます。使用後は、構成員の山札の一番下に敷きます。

◎警察癒着の利権

入札で勝利した組長は、警察癒着カードをとりまします。その組長のすべての部隊(Group)ともぐり酒場(Speakeasy)は、このラウンド、警察(Police)の事件カードの影響を受けません。その組長は、すぐさまコンスリエーレに自分の名声×\$200を支払います(払えない場合、この警察癒着カードを手元に置く権利は、次点のプレイヤーに移行します)。



◎ウキスキーの利権

入札で勝利した組長は、ウキスキー・カードの中から好きな1枚を選びます。次に入札で2番目になった組長が、残ったカードを受け取って1枚選び、それを順に続けます。全プレイヤーとも、1枚は選ぶことができますが、すぐさまコンスリエーレに、選んだウキスキーの価格×100を支払います(払えない場合は、そのウキスキー・カードを受け取れません)。そしてそのカードを、表にして組織ボードのウキスキー(Whiskey)欄に置きます。

ウキスキー・カード WHISKEY

ウキスキーの等級と、1杯の値段を意味しています。ウキスキー・カードなしでは、もぐり酒場を営業できません。

注：日常業務フェーズで複数の店舗をもぐり酒場として営業する場合、2つめ以降のもぐり酒場1つにつき、ウキスキーの価格×100を追加で支払ってください。

2) 日常業務

ドンの恩寵のあるプレイヤーから始めて、順に時計回りにそれぞれ手番を実行し、日常業務をこなします。日常業務は、以下のような流れで解決されます。

1. 日当の支払い

隊長は\$200、それ以外(兵隊、殺し屋、情婦、鉄砲玉、武器)の裏になっている構成員は、それぞれ\$50です(日当を払えなかった構成員はあなたの組織を離れるため、捨て札として構成員の山札の下に敷きます)。

2. 店舗の購入

望むなら、未使用の店舗トークン(ウキスキー・グラス)を、買いたい店舗に裏にして置いて、計画カードで対応する購入コスト(PURCHASE)を確認し、コンスリエーレに支払います。1回の手番でいくつ買ってもかまいません。店舗トークン(7つ)の個数を超過して店を買回すことはできません。

名声と店舗

所有した店舗に応じて、名声(NOTORIETY)が上昇します。その一覧は、計画カードにあります。各組長の名声の最低値は1、最大値は10です。店舗を所有していれば、各店舗で保証される名声値の合計が、その組長の名声の最低値となります。

3. もぐり酒場の営業

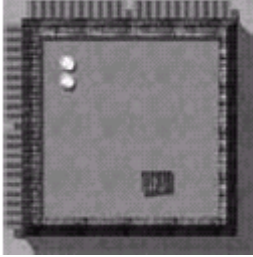
このラウンド、より大きな収入を狙って、自分の所有する店舗をもぐり酒場として営業させることができます

(SPEAKEASY の欄で、自分のウキスキーに対応する価格の部分を見てください)。その場合トークンを、ウキスキー・グラスの面が見えるよう、表に戻します。このラウンド、もぐり酒場にしない店舗は、トークンを裏返し、通常の収入 (INCOME) を受け取ります。複数のもぐり酒場を営業する場合、追加の店舗1つにつき、自分のウキスキーの価格×100 を支払います (払えない場合、その店舗はもぐり酒場として営業できません)。

注: 対応する区画に警察の摘発があった場合、もぐり酒場として営業している店舗には、重い罰金 (FINE) が科せられます (払えない場合は、店の所有権がなくなります)。

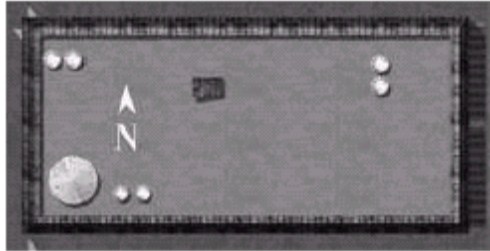
SMALL SHOP 小さな店

購入費 : \$5000
名声保証 : +1
収入 : \$1000
\$2の酒 : \$2000
\$3の酒 : \$3000
\$4の酒 : \$4000
罰金 : \$4000



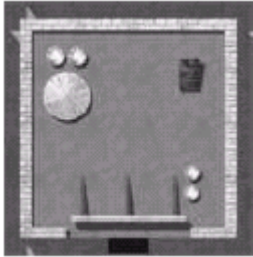
BIG SHOP 大きな店

購入費 : \$10000
名声保証 : +1
収入 : \$2000
\$2の酒 : \$4000
\$3の酒 : \$6000
\$4の酒 : \$8000
罰金 : \$8000



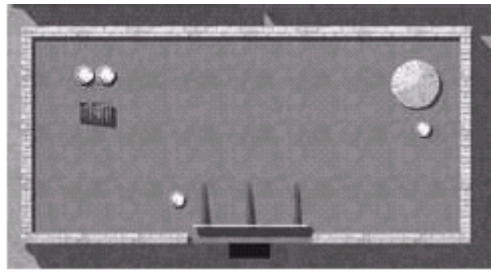
SMALL CLUB 小さなクラブ

購入費 : \$15000
名声保証 : +1
収入 : \$3000
\$2の酒 : \$6000
\$3の酒 : \$9000
\$4の酒 : \$12000
罰金 : \$12000

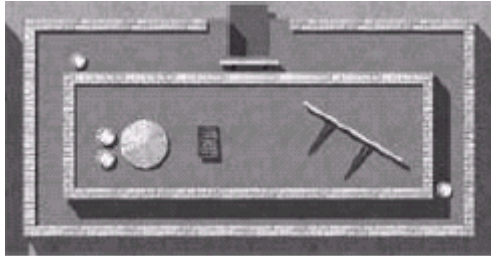


BIG CLUB 大きなクラブ

購入費 : \$20000
名声保証 : +1
収入 : \$4000
\$2の酒 : \$8000
\$3の酒 : \$12000
\$4の酒 : \$16000
罰金 : \$16000



HOTEL ホテル
購入費 : \$30000
名声保証 : +1
収入 : \$6000
\$2の酒 : \$12000
\$3の酒 : \$18000
\$4の酒 : \$24000
罰金 : \$24000



注: 実際のモブシティの店舗では、以上の図が、回転して配置されている場合もあります。

4. 部隊の派遣

組織ボード上で、少なくとも1枚のカードが置かれた部隊それぞれについて、対応する数字トークンを (入札ボードから回収して) モブシティの建物どれかに必ず送ります。

自分の所有する店舗

警察の手入れ (crackdown) からは安全です。そこにライバルの部隊もいる場合、後に銃撃戦が始まります (銃撃戦を参照)。

ライバルの所有する店舗

警察の手入れ (crackdown) があると、その部隊は逮捕されます。店舗を所有する側の部隊もいる場合、後に銃撃戦が始まります (銃撃戦を参照)。そこで唯一残った部隊になれば、恐喝ができます (恐喝を参照)。

誰も所有していない店舗

警察の手入れ (crackdown) があると、その部隊は逮捕されます。そこで唯一残った部隊になれば、恐喝ができます (恐喝を参照)。

ひとりの組長が以上を終えたら、次の組長が日常業務をおこないます。

3) 区画ごとの解決

全組長が日常業務を終えたら、事件 (EVENT) カードの一番上を公開し、それから銃撃戦と店舗による収入があります。コンスィエーレは、北西のシティ・ブロックから始めて、区画ごとに以下の手順で解決していきます。

1. 事件カード

このラウンドに起きる特殊なイベントをあらわしています。以下のどれかが起こります。

POLICE RAID SPEAKEASY'S :

警察による、もぐり酒場の摘発。

カードによって東西南北のいずれかに適用されるので、まずシティの地図と、このルール「シティ「ブロック」の準備」の図を参照し、その区画 (ブロック) には適用されるかどうか確認します。適用されるなら、その区のもぐり酒場 (トークンのウキスキー・グラスの面が上になっている) には罰金 (FINE) が科せられ、その日は営業停止となります (訳注: 使用されていない色のトークンを置くなどで、営業停止であることを表示したほうが、混乱しなくて済みます)。すぐさま罰金が払えないなら、店の所有権がなくなります (店舗トークンを地図上から取り除き、対応する組長に戻します)。

警察癒着カードのある組長の店は、摘発を受けません。**注:** 営業停止になった店舗は収入がないため、恐喝もおこなえません。警察癒着のカードがあってもダメです。

EXTORTION CRACKDOWN :

警察による、恐喝への手入れ。

カードによって東西南北のいずれかに適用されるので、まずシティの地図と、このルール「シティ「ブロック」の準備」の図を参照し、その区画 (ブロック) に適用されるかどうか確認します。適用されるなら、その区で自分以外の店舗にいる部隊は逮捕され、構成員の山札の下に敷かれます。対応する数字トークンを地図上から取り除き、対応する組長に戻します。

警察癒着のカードを持っている組長だけは、この事件に影響されず、恐喝によって収入を得ることができます。

GANGLAND TRUCE ! :

暗黒街の休戦協定。

この日、銃撃戦は許されません。誰のものでもない建物に限り、恐喝が可能となります。そこに複数のグループがいた場合、警察癒着のカードを持っている組長のみが、恐喝できます。



恐喝ができない部隊は、対応する数字トークンを地図上から取り除き、対応する組長に戻します。

WHISKEY CONSUMPTION SKY ROCKETS ! :

ウキスキーの消費量が、天を突く勢い! もぐり酒場の収入が2倍になります。情婦 (Moll) のいるもぐり酒場では、4倍になります。

CONSUMPTION HITS ROCK BOTTOM ! :

ウキスキーの消費量が、底を突く! もぐり酒場の収入が半分になります。情婦 (Moll) のいるもぐり酒場では、通常通りの営業成績です。

THE DON IS DEAD ! :

ドンの死! 次のドンは誰に? ゲームは、この日 (ラウンド) で終了します。

2. 銃撃戦

この段階で、複数の組長の数字トークンが置かれている店舗では、銃撃戦が開始されます。コンスィエーレは、どの店舗の銃撃戦から解決するか指定していきます。

組長は各自の組織ボードから、トークンの数字に対応する部隊の構成員カードを全て取り、各自の前に公開します。キャラクターを横一列に並べ、武器を持たせるなら、対応するキャラクターの下に1枚ずつ少し重ねて敷きます。複数の武器を持っても、能力を合計することはできません。

銃撃戦ターンは、以下の3つのステップで構成されます。どちらかの組長のキャラクターだけが残るまで、キャラクターごとに、順にそれを繰り返します。

1. 行動 (回収か攻撃)

反応速度 (弾丸の上側にある小さな数字) 最大のキャラクターが最初に行動し、以降反応速度順に、全員が行動し終わるまでおこないます。反応速度が同じ場合、ドンの恩寵カードの保持者から時計回りに数えて、より近い組長のキャラクターが先行します。

▽回収 Collect:

銃撃戦の現場に武器が落ちているなら、回収を選べます。その場合、落ちていた武器から1つを選んで取り、自分のキャラクター1人の下に、半分敷きます。攻撃は許されず、ステップ1に戻って、次のキャラクターの行動に移ります。

▽攻撃 Attack:

攻撃を選んだら、攻撃対象として自分以外のキャラクター1人を指定します。各キャラクターは一回の銃撃戦ターンでは、基本的に1回しか攻撃できません (鉄砲玉のみ2回)。殺し屋や手榴弾で攻撃するのでない限り、組長は攻撃判定のためにダイスを振らなくてはなりません。

註：殺し屋、鉄砲玉、情婦、手榴弾に適用される特殊ルールは、前述の各項目を参照ください。

2. 攻撃判定

武器カードがあるかないかと、出目によって、結果が微妙に違ってきます。

武器による修正を加えた出目が……

攻撃対象の耐久力(弾丸の下側にあるより大きな数字)に満たないなら、何も起きません。ステップ1に戻って、次のキャラクターの行動に移ります。

攻撃対象の耐久力とちょうど同じなら、相手は所有している武器カードを落とすので、そのキャラクターから離れて、テーブル上にそのまま残ります。負傷した相手は、対応する組長の組織ボードの対応する欄に戻ります。

攻撃対象の耐久力を超えた場合、素手なら、ちょうど出目が同じ場合と結果は同じです。武器で攻撃していたのなら、武器カードを落とした相手は死亡し、相手の組織ボードではなく、構成員カードの山の下の下に帰ります。

3. 部隊の壊滅

この段階で、銃撃戦の店舗にいる特定の組長の部隊の生き残ったキャラクターが殺し屋と情婦だけで、攻撃側の組長の名声がより高ければ、それらのキャラクターを自分の部隊に獲得できます。

キャラクターがいなくなった組長は、銃撃戦のある店舗から自分の数字トークンを回収します。また自分の名声を1下げます(最小値は所有店舗によって導き出される)。

その店舗で、ひとりの組長のキャラクターだけが残ったら、銃撃戦は終了します。そうでなければ、ステップ1に戻って、次のキャラクターの行動に移ります。

4. 銃撃戦の終了

生き残ったキャラクターの組長は、銃撃戦に勝ち残ったため、すぐさま名声を1上げます。テーブル上に残った武器は、勝者がすべて回収できます。隊長(LIEUTENANT)以外のキャラクターと武器をまとめ、自分の組織ボード上の対応する欄に、裏にして戻します。隊長がいれば、その上から表にして置きます。

勝者の数字トークンは、その店舗に残しておきます。

3. 収入

計画カードを参照して各自、自分の店舗の収入を確保します。正規営業なら INCOME の、もぐり営業なら SPEAKEASY で出しているウキスキーの等級に対応した欄を参照します。

ウキスキーの消費量に関する事件カードが公開されていれば、それに応じて収入金額を2倍、または半分にします。

営業停止になった店舗の収入は、0となります。

4. 情婦の公開

全プレイヤーは、ここでボード上に数字トークンが残っている部隊に情婦(Moll)がいれば、1店舗につき1人ずつ公開できます。公開された店の収入は2倍となります。

5. 恐喝

自分が所有している以外の店舗で営業停止になっていない店に、まだ数字トークンがあるなら恐喝を解決します。

他の組長の店にいるなら、上記で決定された収入を基本として、[その店舗の収入×10%×自分の名声]分の金額を、相手から奪い取ります。

店舗が誰のものでもない場合、ファミリーの金庫からコンスリエーレが支払います。

6. 数字トークンの回収

部隊をあらわす数字トークンを、各組長に返還します。

(訳註：営業停止トークンを使用していた場合、それもボード上から取り除きます)

北西の区で以上を解決し終えたら、コンスリエーレは北東、南西、北西というふう順に解決していきます。全ブロックでの解決を迫えたら、一日(ラウンド)は終了します。

■ゲームでの勝利

公開されている事件カードが、ドンの死！(THE DON IS DEAD!)なら、ここで全組長は、各自の現金の合計を算出しておきましょう。所有する店舗や、かかえているキャラクターは、いっさい金額に上乗せされません。

その作業が終了したら、コンスリエーレは(ゲームの最初に選択されている)ドンの遺言状を取り出し、表にします。そこに書かれたドンの遺志にしたがって、もっとも現金か名声の高い組長が、次のドンとなります！

同点トップの場合、残る1枚の遺言状カードの条件にしたがって、該当する組長のなかから次のドンを決めます。

それも同点だった場合、ドンの恩寵カードの保持者から時計回りに数えて、より近い組長が勝利します。

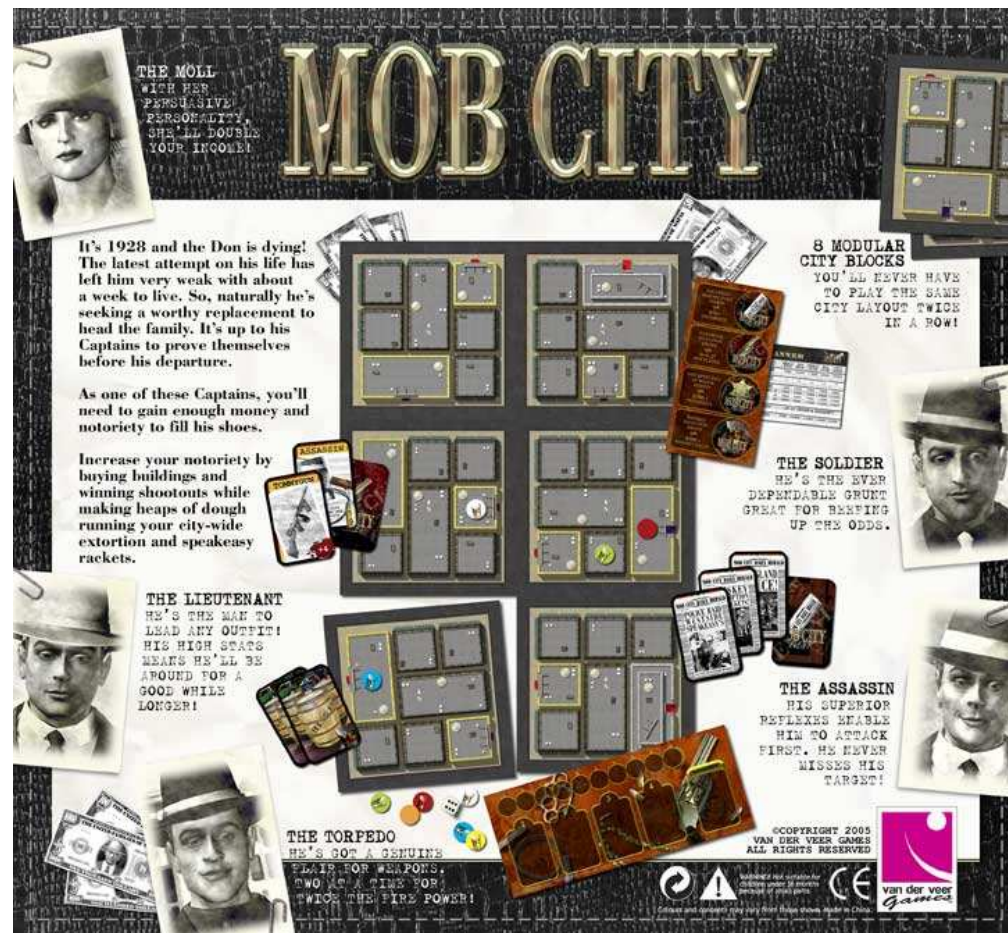
■1日(ラウンド)の終り

ゲームが終了しない場合、ドンの恩寵カードを左隣の組長に渡します。

警察癒着カードとウキスキー・カードを、コンスリエーレに戻します。

そして次の日を「1)利権への入札」から開始します。

THE UNITED FAMILIES OF MAFIA



ゲームについての情報

アップデート、戦略のチェック、不良品の問題、あるいは単純に他のゲームを見るために、われわれのウェブサイトを訪れてみてください。

www.vanderveergames.com

スペシャルサンクス: リンダ、ルース、ニック、イヴ、そしてシンガポールの全ての献身的なテストプレイヤーに！

お問合せ先:

462-0058 名古屋市北区西志賀町4-15
ゲームストア・バナレスト
Tel/Fax: 052-910-0025
e-mail: banesto@cside9.com
http://banesto.cside9.com



(エラックヤルルール改正などのご案内がありますので、どうぞご参照くださいませ)

THE UNITED FAMILIES OF MAFIA