

 NATE
MILLER

JOSÉ
SOTO 

SOPLÓN

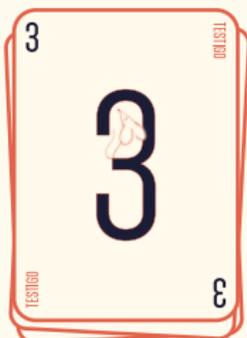




RESUMEN DEL JUEGO

Tu familia controla uno de los Distritos más importantes de Chicago. Reduce (o elimina) los Testigos de vuestros «negocios» en la zona. Sabotea los planes de las familias rivales. Rodéate de los más fieles miembros de la *Camorrat* antes de que los federales llamen a tu puerta.

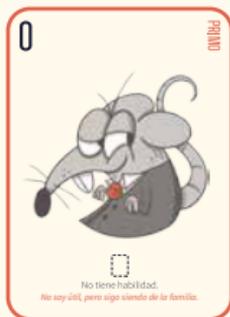
COMPONENTES



Cartas de Testigo
x36



Cartas de Familia
x16



Carta de Primo
x1



Carta de Soplón
x1

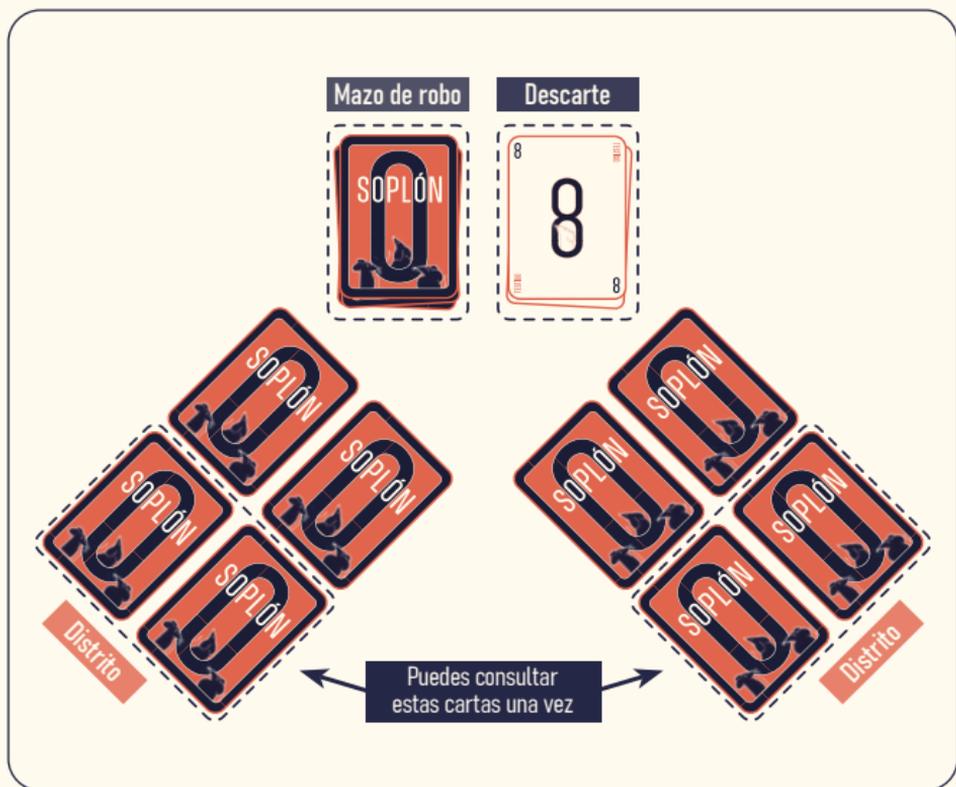


OBJETIVO

Cuando finalice la última ronda, todo el mundo revela las cartas de su Distrito y suma el valor de cada una de ellas. La persona que tenga la suma más baja en su Distrito será quien gane la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja todas las cartas y **reparte 4 a cada persona**, bocabajo. Colocadlas de manera que formen una cuadrícula, como se muestra en la imagen. Estas cartas formarán vuestro **Distrito**.
2. ¡**NO MIRÉIS LAS CARTAS QUE OS HAN REPARTIDO TODAVÍA!**
3. Coloca el resto de cartas formando un mazo de robo en el centro de la mesa, bocabajo. Reserva un espacio al lado para el descarte.
4. Ahora, cada persona **puede ver una vez** las dos cartas de la zona inferior de su Distrito. Después de esto, todas las cartas permanecerán bocabajo y solo se podrán consultar utilizando las **cartas de Familia**.
5. Empieza a jugar la última persona que haya comido queso.



Ejemplo de partida a dos personas.



CÓMO SE JUEGA

En tu turno, deberás robar la primera carta del mazo de robo.

Después, trata de memorizarla e intercámbiala por una de las cartas bocabajo en tu Distrito. Ahora, juega la carta que había en tu Distrito bocarriba en la pila de descarte. No puedes jugar inmediatamente la carta que acabas de robar del mazo de robo, primero debe formar parte de tu Distrito.

Una vez has jugado la carta en la pila de descarte, puede suceder lo siguiente:

- 🐰 Si es una **carta de Familia**, realiza la acción descrita en la carta.
- 🐰 Si es la **carta de Soplón**, devuélvela a tu Distrito. A partir de ahora, tu Distrito tendrá una carta más. *Parece que has llamado demasiado la atención.*
- 🐰 Si es una **carta de Testigo**, cualquier persona tendrá la oportunidad de eliminar una carta de Testigo de **cualquier Distrito**. (ver «Eliminar Testigos» a continuación).
- 🐰 Si es la **carta de Primo**, trátala como si fuera una **carta de Testigo**.

La partida continúa en sentido horario hasta que alguien decida **Cerrar** (ver «Fin de la Partida», pág. 5).

ELIMINAR TESTIGOS



- ▷ Para eliminar una carta de Testigo, debes ser la primera persona en descartar otra carta de Testigo con el mismo número que la carta jugada. ¡Rápido! Solo quien primero lo haga puede eliminar un Testigo. Puedes descartar una carta que se encuentre en cualquier Distrito. Las cartas de Testigos eliminadas irán a la pila de descarte.
- ▷ **No puedes eliminar cartas de Familia**, incluso si tienen el mismo número que la carta jugada; solo pueden eliminarse de este modo cartas de Testigo.
- ▷ Si eliminas una carta de Testigo de otro Distrito, coloca en él una carta de **tu Distrito** para sustituirla (bocabajo y sin mirarla).
- ▷ Si **te equivocas** y la carta no coincide, debes devolver la carta a su lugar original. Además, como penalización, deberás robar una carta del mazo de robo (sin mirarla) y añadirla a tu Distrito.
Demasiados testigos... esto no pinta bien.
- ▷ Después de una **equivocación**, cualquier persona, incluso quien falló, puede volver a intentar eliminar un testigo.



EL SOPLÓN

El Soplón es la única carta que no puedes jugar. Para deshacerte de ella, puedes usar las **cartas de Familia** para intercambiar el Soplón con una carta del Distrito de otra persona, o incluso eliminarla de la partida utilizando la **carta del Capo**.



Si, por error, juegas el **Soplón**, este volverá a tu Distrito y deberás quedarte con la carta que has robado en ese turno, por lo que pasarás a tener una carta más en tu Distrito.

El **Soplón** es la única carta que no tiene valor definido. Si alguien tiene esta carta al final de la partida, deberá revelar la carta superior del mazo de robo. El valor del Soplón será el de la carta revelada.



FIN DE LA PARTIDA

Si crees que la suma de las cartas de tu Distrito es la más baja, en lugar de jugar tu turno, puedes cerrar la partida dando un par de golpecitos en la mesa.

Hay que intentar no llamar mucho la atención.

A partir de este momento, tu Distrito **ya no podrá ser afectado por cartas de Familia**. El resto de personas tendrá un último turno antes del final de la partida.

Una vez completados estos turnos, se revelan las cartas de todos los Distritos para comparar los resultados.

Si alguien tiene la **carta de Soplón**, deberá robar la carta superior del mazo para determinar su valor.

Gana quien tenga la suma más baja en su Distrito.

DESEMPATES



- En caso de empate, gana quien tenga menos cartas en su Distrito.
- Si todavía persiste el empate, gana quien tenga la carta con el valor numérico más bajo.
- Si aún hay empate, jugad otra partida, *nada de huir como ratas.*

7

MATÓN



Mira una carta de cualquier Distrito.
El jefe me ha pedido que vigile.

MATÓN

Mira en secreto una carta que esté bocabajo en cualquier Distrito (incluso en el tuyo) y vuelve a dejarla en su sitio.

CONDUCTORA

Elige dos cartas bocabajo de cualquier Distrito e intercambia sus posiciones, sin que nadie las vea. No tienes por qué elegir una carta de tu propio Distrito.

5

CONDUCTORA



Intercambia dos cartas bocabajo.
Lista para llevarme a alguien a traerlo de vuelta.

3

SICARIO



Mira una carta e intercambia dos bocabajo.
Nada escapa de mi vista.

SICARIO

Mira en secreto una carta que esté bocabajo en cualquier Distrito y luego intercambia las posiciones de dos cartas que estén bocabajo en cualquier Distrito (incluso en el tuyo).

La carta que acabas de mirar no tiene por qué estar entre las dos intercambiadas.

1

CAPO



Elimina una carta o añade una a otro Distrito.
Yo decido cómo se hacen las cosas.

CAPO

Elimina una carta cualquiera
 (incluso una carta de Familia
 o Soplón) de tu Distrito

O

Añade la siguiente carta del mazo
 de robo a cualquier otro Distrito,
 sin mirarla y bocabajo.

PRIMO

No tiene ninguna habilidad,
 pero es la carta de menor valor,
 por lo que tienes que intentar
 conservarla en tu Distrito.

Así la Nonna no se enfadará.

0

PRIMO



No tiene habilidad.
No soy útil, pero sigo siendo de la familia.

?

SOPLÓN

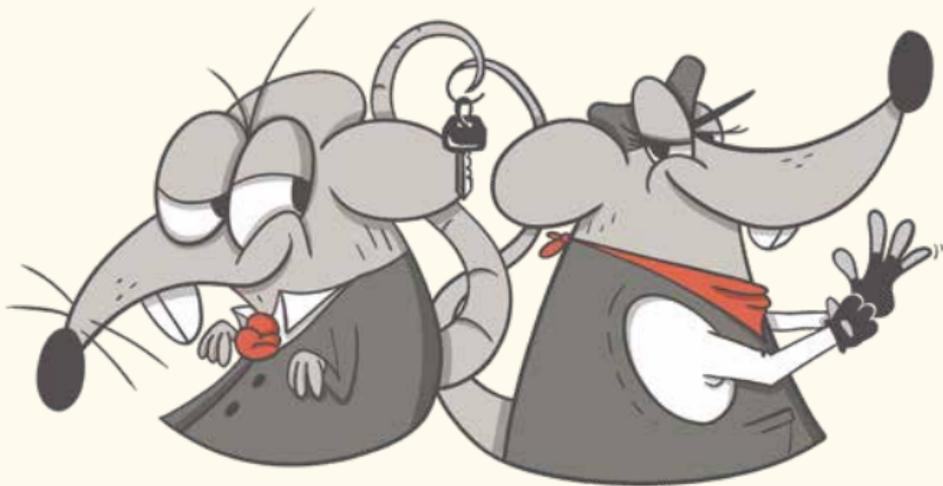


No puedes jugar esta carta.
¿Un gato? Yo no he visto ninguna...

SOPLÓN

No puedes jugar la carta de Soplón,
 solo puede ser intercambiada
 con una de otro Distrito o eliminada
 con la carta de Capó.

El valor del Soplón será el de la carta
 superior del mazo de robo al final
 de la partida.



EDICIÓN EN ESPAÑOL

©2025 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.

Dirección editorial: David Vaquero y Álex Garcigregor

Ilustraciones: José Soto

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: David Vaquero, Álex Garcigregor y Llubí

Diseño Gráfico y Maquetación: Paola Prieto

info@tranjigsawames.com

[tranjigsawames.com](https://www.tranjigsawames.com)     @tranjigsawames



EDICIÓN ORIGINAL



©2025 Barrel Aged Games, LLC
502 E Avenida Pico #3976 San Clemente, CA. 92672

Diseño del juego: Nate Miller

www.BarrelAgedGames.com

