

Anarchy カード タイトルに下線がある 4 枚は、基本ルールで使わない「Hard Core Anarchy カード」

Ⓐ – Hassle : Ride アクションでは敵ギャング団の構成員を移動する。自分の構成員は移動できない。

All Points Bulletin – Obstacle : 全ギャング団の Heat + 1。

Anonymous Tip – Opportunity : 選んだギャング団 1 つに Heat + 2。

Arm the Cartel – Opportunity : 銃 1 丁を「2 ドル + 密輸品 1 個」で売却 Sell する (Max 4)。

Arrest Warrant – Last Call : Heat 最大のギャング団は Take the Fall を受ける。

ATF Investigation – Hassle : どのギャング団も「銃」を売却 Sell できない。

ATF Raid – Last Call : 銃を全てブールに戻す。戻した銃 1 丁につき Heat + 1。

Brick Snatch – Opportunity : 敵ギャング団の 1 つから密輸品 2 個を強奪 Steal する。

Car Bomb – Opportunity : 敵ギャング団 1 つのメンバー 1 人を負傷させる。

Charity Ride – Opportunity : 銃 2 丁を失敬 Skim する。Heat – 2。

Counterfeiting – Opportunity : 9 ドルを失敬 Skim する。

Customs Crackdown – Hassle : 闇市場フェイズを飛ばす。

DEA Raid – Last Call : 密輸品を全てブールに戻す。密輸品をブールに戻したギャング団は Take the Fall を受ける。

Double Cross – Opportunity : 敵ギャング団の 1 つから銃 2 丁を強奪 Steal する。

Galindo Connection – Opportunity : 1 ドルを消費 Spend して密輸品 1 個を得る (Max 6)。Heat + 1。

Gang War – Hassle : 負傷させた敵ギャング団の構成員 1 人ごとに 2 ドルを失敬 Skim する。

Going Legit – Last Call : No Heat のギャング団は 4 ドルを失敬 Skim する。

Grand Larceny – Opportunity : 敵ギャング団の 1 つから 3 ドルを強奪 Steal する。

Gun Running – Opportunity : 銃 1 丁を 3 ドルで売却 Sell する (Max 2)。Heat + 1。*(訳注 : この Anarchy カードだけ 2 枚ある)*

Gung-Ho Local Cop – Hassle : 売却 Sell するごとに Heat + 1。

Junkyard Deal – Opportunity : 銃 1 丁を密輸品 2 個と交換 Swap する (Max 3)。

Legal Front – Opportunity : 2 ドルを失敬 Skim する。Heat – 2。

Leverage – Opportunity : 敵ギャング団の 1 つを選び、Heat + 1 または Heat – 1。

Midnight Run – Opportunity : 銃 1 丁を 2 ドルで売却 Sell する (上限なし)。

Militant Militia – Opportunity : 銃 1 丁を 3 ドルで売却 Sell する (Max 4)。

Patch Over Party – Opportunity : 見習い 3 人まで、またはメンバー 1 人を、ブールから自分の Clubhouse に加える。

Police Kickbacks – Obstacle : 全ギャング団に適用。自分の Heat ごとに 1 ドルをブールに戻す。あるいは Take the Fall を受ける。

Profiteering – Opportunity : 銃 1 丁を 4 ドルで売却 Sell する (Max 2)。Heat + 1。

Protection Ride – Opportunity : 4 ドルを失敬 Skim する。

Racketeering Probe – Last Call : 自分の構成員が 3 人以上いる場所ごとに Heat + 1。Clubhouse も場所として数える。

Recruitment Drive – Obstacle : 全ギャング団に適用。見習いを 2 人まで、ブールから自分の Clubhouse に加える。

Rescue – Last Call : 構成員が最も少ないギャング団は、ブールからメンバーを 1 人、自分の Clubhouse に加える。

Russian Connection – Opportunity : 1 ドルを消費 Spend して銃 1 丁を得る (Max 6)。

Stahl's Vendetta – Last Call : Heat が最大のギャング団は、銃を全てブールに戻して、Take the Fall を受ける。

Torch the Bodies – Opportunity : 選んだギャング団 1 つに Heat – 2。

Unser's Last Day – Hassle : 理由を問わず Heat の増加を無視する。Heat トラックは増加しない。

Vote for Change – Obstacle : 「Cut & Bag Op」と「Gun Factory」を、ランダムに選んだ Site に置き換える。その 2 ヶ所にいた構成員は全て、各 Clubhouse に撤退する。

Wayward Son – Obstacle : 行動順に、敵ギャング団 1 つの構成員 1 人を (Emergency Room を除く) 他の場所へ移動する。

Wild Goose Chase – Opportunity : 場所 1 ヶ所にいる敵ギャング団 1 つの構成員を全て、他の場所 1 ヶ所へ移動する。

Clubhouse（個人ボード）

Grim Bastards :

- ・3つ以上のギャング団が抗争する場合、敵ギャング団の1つと同盟できる。サイコロを振る代わりに、Throw Down ボーナスを同盟のギャング団に加える。負傷は基本ルール通りに処理する。勝っても負けても抗争に参加した自分の構成員は（負傷者を除き）Clubhouse に退却する。
- ・Take the Fall を受けた時、密輸品1個を3ドルで売却 Sell できる（Max 2）。

Lin Syndicate :

- ・手番に専用アクション「1ドルを消費 SApending して Heat－1（Max 1）」を行える。
- ・ラウンド開始時に死神パッチを持っていれば3ドルを得る。

Mayans :

- ・手番に専用アクション「密輸品1個を銃1丁と交換 Swap（Max 1）」を行える。
- ・手番に命令トークンを支払わず、Throw Down アクションを行える。

One Niners :

- ・Throw Down アクション中の「応援の要請」は命令トークンを支払わずに行える。
- ・他のギャング団に比べて、取引 Traffic できる密輸品の上限数が1多い（常時）。

Samcro :

- ・手番に専用アクション「1ドルを消費 Spend して、銃1丁を得る（Max 1）」を行っても良い。
- ・銃1丁以上を売却 Sell すると（1回のアクション中に何回売却したかを問わず）合計売却額+1ドルを得る。（訳注：ただし敵ギャング団との引換 Trade では+1ドルを得られない）。

Site（マップタイトル）

Charming police Dept－銃禁止。Heat－1。死神パッチを得る。

Crematorium － Heat－2、または自分の Heat トークン1枚を敵ギャング団の1つに与える。

Devil's Tribe Brothel－1ドルと密輸品1個を失敬 Skim する。Boost：ここにいる見習い1人をメンバーに昇格する。

Emergency Room－負傷した構成員を全て、ここに置く。クリンナップフェイズに構成員ごとにサイコロ1個を振る。

- ・1～3：構成員は死亡、プールに戻る。
- ・4～6：構成員を Clubhouse に戻す。

I-5 Corridor－ここにいるメンバー1人につき1ドルを失敬 Skim する。Boost：ここにいる構成員を全て、別の場所1ヶ所に移動する。

Irish Freddy's Tattoos－1ドルを消費 Spend して、密輸品1個を得る（Max 3）。ここにいる見習い1人をメンバーに昇格する。

Piney's Cabin－銃1丁を失敬 Skim する。Heat－1。Boost：ここに自分の構成員を何人でも移動する。

St. Thomas Hospital－銃禁止。Emergency Room にいる、ギャング団1つの構成員を全て Clubhouse に移動する。