

1923

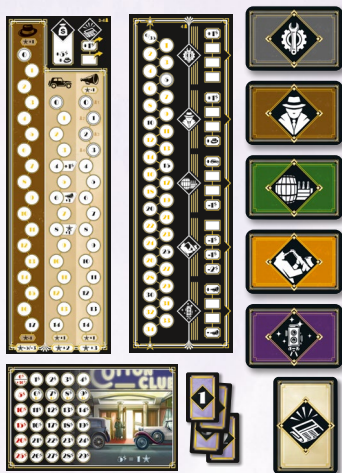
Cotton Club



2-4 Jugadores
60 Minutos
A partir de 12 años

En 1923, el contrabandista Owney Madden adquirió un local en Harlem, Nueva York, y lo bautizó como "Cotton Club". Su idea era utilizarlo como tapadera para vender alcohol durante la Ley Seca, pero el local creció en popularidad y artistas tan talentosos como Duke Ellington, Louis Armstrong, Ethel Waters o Cab Calloway lo convirtieron en la meca del jazz.

En **1923 Cotton Club** te pondrás al frente de un local durante la compleja época de la Ley Seca. Deberás buscar socios entre la gente del mundo criminal para conseguir alcohol de contrabando e invertir dinero para contratar artistas y mejorar tu local. Todo con el fin de atraer a las celebridades más importantes e influyentes de la época.



COMPONENTES

- 2 tableros (de niveles y de acciones).
- 4 tableros de club.
- 12 peones en 4 colores.
- 20 discos en 4 colores.
- 4 fichas de orden de turno
- 110 cartas:
 - 17 cartas de mejora.
 - 17 cartas de gangster.
 - 17 cartas de contrabando.
 - 17 cartas de artista.
 - 17 cartas de celebridad.
 - 25 cartas de evento.

LAS CARTAS



PREPARACIÓN

- 1 Despliega el **tablero de niveles** y, a su derecha, el **tablero de acciones** por el lado que corresponda al número de jugadores.

3-4 

- 2 Separa las **cartas** según sus tipos (eventos, mejoras, gangsters, contrabando, artistas y celebridades) y deja las de eventos a un lado.



Para cada tipo, baraja por separado las cartas iniciales (indicadas con dos flechas junto al icono)

y el resto de las cartas. A continuación, coloca las cartas iniciales sobre el resto. Así, obtendremos una pila por tipo de carta con las cartas iniciales en la parte superior.

- 3 Por cada pila, despliega **cuatro cartas boca arriba** a la derecha de las zonas correspondientes del tablero de acciones y sitúa el resto de la pila a continuación.

- 4 El jugador que haya escuchado jazz más recientemente será el **jugador inicial**. Entrégale la ficha de turno con el número 1. En sentido horario, reparte el resto de las fichas de turno ascendentemente.



- 5 Cada jugador recibe un **tablero de club**, además de **5 discos** y **3 peones** del mismo color.

- 6a El **último jugador** (según las fichas de turno) coloca un disco en el **valor "0"** de los niveles de **iniciativa** y **criminalidad**, y en el **valor "5"** del nivel de **prestigio**. El resto de los jugadores, en orden inverso al turno (de mayor a menor ficha de turno), colocan sus discos sobre los del último jugador.

- 6b Para el nivel de **influencia**, el primer jugador (ficha de turno 1) colocará su disco en el valor "0", el segundo en el valor "1", el tercero en el "2" y el cuarto en el "3".

- 6c Todos los jugadores colocan el quinto y último disco en el **marcador de dinero** de su tablero de club: el primer jugador comenzará con 6\$, el segundo con 7\$, el tercero con 8\$ y el cuarto con 9\$.

- 7 Baraja las **cartas de evento** aparcadas previamente, separa boca abajo cinco cartas y colócalas cerca de los tableros formando así la **pila de eventos de la partida**.



CÓMO SE JUEGA

- 8 Reparte boca abajo otras **cinco cartas de evento** a cada jugador para que escoja y guarde en secreto tres de ellas y descarte boca abajo las otras dos. Guarda el resto de cartas de eventos junto a las descartadas en la caja del juego ya que no se usarán.

¡Ya está todo listo para comenzar la partida!

LOS ICONOS



Influencia. Podrás usarla para conseguir cartas de celebridades.



Iniciativa. Establecerá el nuevo orden de turno al final de cada ronda.



Criminalidad. Se incrementa al conseguir cartas de gangsters y contrabando. Algunos eventos y la puntuación final penalizarán al que más tenga.



Prestigio. Representa lo famoso que es tu local y dará la victoria al que más tenga.



Partida preparada para tres jugadores.

La partida se desarrolla en un máximo de seis rondas. Cada ronda tiene las siguientes fases:

FASE 1: EVENTOS

IMPORTANTE: *Esta fase no se juega durante la primera ronda de la partida.*

Coloca la primera carta de la pila de eventos boca abajo en la mesa para iniciar la **fila de eventos de ronda**. Siguiendo el orden de las fichas de turno, cada jugador **puede** añadir una de sus cartas de evento boca abajo y continuar así la fila de izquierda a derecha.



FASE 2: ACCIONES

Cada acción (salvo el préstamo) dispone de varias casillas según el número de jugadores. En cada casilla se puede colocar un solo peón. Las casillas superiores son más convenientes que las inferiores.

Siguiendo el orden de las fichas de turno, cada jugador:

- 1.- **Coloca uno de sus peones** en la primera casilla disponible (de arriba a abajo) de la acción que desee. Si una acción tiene todas sus casillas ocupadas no se podrá utilizar.
- 2.- Si lo hay, **recibe el bonus o penalización** de la casilla en la que se ha colocado.
- 3.- **Realiza la acción en la que se ha situado:** realizar mejoras en su local, asociarse con un gangster, conseguir alcohol de contrabando, contratar un artista, atraer una celebridad a su club, pedir un préstamo o recibir un chivatazo.



Ejemplo: Carla (amarillo) es la primera en colocar su peón en la acción de artista y no tiene penalización alguna. Contrata a Ethel Waters por 7\$. Rafa (azul) se coloca el segundo y paga la penalización de 1\$ para contratar a Willie Bryant por 8\$. Jesús (rojo) es el último en colocar su peón y debe pagar 2\$ de penalización. De entre los dos artistas que quedan decide contratar a Bill “Bojangles” Robinson por 6\$.

Cuando todos hayan colocado un peón y ejecutado su acción, se continúa, en el mismo orden y de la misma forma, hasta que todos los jugadores coloquen sus tres peones.

Por último, si uno o más jugadores han colocado peones en las acciones de chivatazo, siguiendo el mismo orden en el que ocuparon esta acción (de arriba a abajo), los recolocan en otras acciones disponibles y las realizan. Por lo tanto, dichos peones realizarán dos acciones en esta ronda (la de chivatazo y en la que se recolocan).



Ejemplo: Cuando todos los jugadores han colocado sus 3 peones, Rafa (1) recoloca su peón desde la acción de chivatazo a otra acción diferente y tras él lo hace Carla (2).

RESOLVER EMPATES



Si varios discos se encuentran en la misma casilla de influencia, iniciativa o criminalidad, se considera que un jugador tiene más en ese nivel si su ficha está **encima** de las de otros jugadores.

Ejemplo: En la iniciativa, el primer jugador es Jesús (rojo), la segunda es Carla (amarillo) y el tercero Rafa (azul).



MEJORAR

Hay cinco tipos de cartas de mejora:

- **Logística:** mejora tu iniciativa, en algunos casos pagando dólares y en otros subiendo tu criminalidad.
- **Reforma del local:** aumenta el prestigio de tu club invirtiendo dólares en él.
- **Soborno:** reduce tu criminalidad pagando dólares, o aumentan tu influencia subiendo tu criminalidad.
- **Publicidad:** aumenta tu influencia invirtiendo dólares.
- **Seguridad:** te proporciona armas adicionales a las de tus gangsters.



Selecciona una de las mejoras disponibles y realiza su acción. Deja la carta en una pila boca abajo al lado de tu tablero, salvo las de tipo “Seguridad” que se colocan junto al resto de las cartas en tu club. Algunas cartas de mejora proporcionan puntos de prestigio al final de la partida.

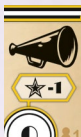
NOTA: Algunas cartas presentan dos opciones de mejora. Debes escoger una.



GANGSTERS, CONTRABANDO, ARTISTAS Y CELEBRIDADES

Elige una de las cartas disponibles en la fila correspondiente a la acción y paga su coste en dólares (o influencia para las celebridades). A continuación, ajusta tus niveles, salvo los puntos de prestigio que se contabilizarán al final de la partida.

IMPORTANTE: Por cada nivel que subas por encima del máximo o que bajes por debajo del mínimo, ganas o pierdes puntos de prestigio como indica el tablero.



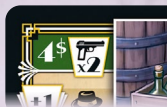
COLOCAR CARTAS

Coloca las cartas que obtengas debajo de tu tablero de club hasta tapar la ilustración de la carta y dejar visibles solo los iconos de la derecha. De esta forma quedarán a la vista los iconos útiles durante la partida y ocultos al resto de jugadores los puntos de prestigio que te dan las cartas obtenidas.



Ejemplo: Si te asocias con Charles "Lucky" Luciano paga 8\$ y aumenta en dos tus niveles de criminalidad e iniciativa. También te proporcionará 2 puntos de prestigio que deberás anotar al final de la partida.

Algunas cartas de **contrabando** requieren de la posesión de un determinado número de armas para poder adquirirlas.



NOTA: las armas no se descartan al usarlas simplemente debes tenerlas en las cartas de tu tablero de club.

La iniciativa proporciona un bonus inmediato cuando tu ficha alcance el nivel indicado:

- **Nivel 4.** Ganas 1\$.
- **Nivel 6.** Ganas un punto de influencia.
- **Nivel 8.** Ganas un punto de prestigio.

Para **atraer a una celebridad** necesitarás pagar con **influencia**. Pero cada una tiene unos gustos particulares de bebida y artistas que hará que puedan verse atraídos por el local que más coincida con ellos. Cada icono en tu club que coincida con los del recuadro izquierdo de la celebridad supondrá un descuento de un punto de influencia.

Si un icono aparece dos veces, proporcionará doble descuento.



Ejemplo: Atraer a Gloria Swanson cuesta 12 puntos de influencia, pero cada icono de cantante y músico que tengas en tu club te descuenta un punto y cada icono de cerveza, dos. Tienes un icono de cerveza y tres de cantante; así que logras atraer a Gloria Swanson gastando solo $12 - 5 = 7$ puntos de influencia.



PRÉSTAMO

Esta acción admite todos los peones que deseen colocarse en ella. Cuando pidas un préstamo sube 5\$ tu marcador de dinero y uno tu nivel de criminalidad.



CHIVATAZO

Mira en secreto las cartas de la fila de eventos de ronda. Ten cuidado de no alterar su posición. Al final de la fase 2 podrás recolocar tu peón en otra acción disponible (ver página 4).

FASE 3: RESOLUCIÓN DE EVENTOS

IMPORTANTE: Esta fase no se juega durante la primera ronda de la partida.

El jugador con la ficha de turno 1 desvela y ejecuta para todos los jugadores la fila de eventos de ronda de uno en uno y en estricto orden de izquierda a derecha.



NOTA: Si un evento requiere que pagues dólares y no los tienes, pagarás el evento con un punto de prestigio por cada 2\$ que te falten (redondeando hacia abajo).

FASE 4: INGRESOS Y MANTENIMIENTO

Los jugadores recuperan los peones situados en los tableros. Cada jugador ingresa en su marcador de dinero lo siguiente:

- Tantos dólares como **iconos de ingreso** tenga en su club.
- Tantos dólares como **cartas queden en la pila de eventos** de la partida.



Rellena los espacios vacíos en cada fila con cartas de la pila correspondiente.

Vuelve a repartir las **fichas de turno**: entrega la ficha de turno 1 al jugador que tenga más puntos en el nivel de iniciativa, la 2 al segundo y así sucesivamente.

FINAL DE PARTIDA

La partida puede acabar de dos formas diferentes:

- Al finalizar la **sexta ronda**, en la que la pila de eventos de la partida ha quedado vacía.
- Si, al reponer las filas, **una o más pilas se agotan**, la siguiente ronda será la última.

POLÍTICOS

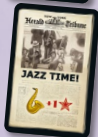
Cuando la partida finaliza, antes de pasar a puntuar, cada jugador en **orden inverso** al turno (de mayor a menor ficha de turno) decide si quiere sobornar a los políticos que tenga entre sus celebridades. Por cada icono de político, un jugador **puede pagar 3\$ para descender un nivel de criminalidad.**



EVENTOS

Los eventos afectan siempre a todos los jugadores.

- **SECRET STASH (Alijo secreto)**
Los jugadores ganan un punto de prestigio por cada icono indicado (vino, cerveza o whisky).
- **JAZZ TIME! (¡Es hora del Jazz!)**
Los jugadores ganan un punto de prestigio por cada icono indicado (bailarín, músico o cantante).
- **PROHIBITION (Ley Seca)**
Los jugadores ganan 2\$ por cada icono indicado (vino, cerveza o whisky).
- **LIVE MUSIC! (¡Música en directo!)**
Los jugadores ganan 2\$ por cada icono indicado (bailarín, músico o cantante).



PUNTUACIÓN FINAL

Cada jugador, a partir del nivel de prestigio que ya tiene anotado en el tablero de acciones, añade o resta:

- Los puntos de prestigio de **todas las cartas de su club** incluidas las mejores.
- Un punto de prestigio por cada **5\$** que tenga en el marcador de dinero.
- El jugador con más **nivel de influencia** gana tres puntos de prestigio adicionales.
- El jugador con más **nivel de iniciativa** gana dos puntos de prestigio adicionales.
- El jugador con más **nivel de criminalidad** pierde cinco puntos de prestigio y el segundo pierde tres.

El jugador con la mayor suma será el ganador. En caso de empate, gana el jugador, entre ellos, que tenga más armas en su club. Si persiste el empate los jugadores comparan la victoria.

El Cotton Club se inauguró en 1923. Inicialmente no permitía la entrada a la gente de color aunque en él sí que actuaban el mayor conjunto de talentos de raza negra de la música, el baile y el canto.

En 1935, por presión social, abrió sus puertas para todo el mundo y permaneció así hasta 1940 donde los cambios de modas, los altos alquileres y la presión de los federales que perseguían la evasión fiscal de los propietarios de locales nocturnos, llevaron a su cierre.

Pero muchas réplicas surgieron durante décadas. Y es que, a pesar de sus relaciones con el mundo criminal y sus problemas raciales, el Cotton Club ha acabado dejando un legado musical y artístico que ha sido influencia en todo el mundo.

- **SECOND AMENDMENT (Segunda Enmienda)**
Los jugadores ganan 2\$ por cada arma que tengan.

- **HARLEM FEVER (La fiebre de Harlem)**
Los jugadores que tengan en su club más cartas de artistas ganan tres puntos de prestigio.

- **LAST DRINK (Última copa)**
Los jugadores que tengan en su club más cartas de contrabando ganan tres puntos de prestigio.

- **GLAMOUR NIGHT (Velada de famosos)**
Los jugadores que tengan en su club más cartas de celebridades ganan tres puntos de prestigio.

- **COSA NOSTRA (Cosa Nostra)**
Los jugadores que tengan en su club más cartas de gangsters ganan 5\$.

- **MORE RAIDS! (¡Más redadas!)**
Los jugadores que tengan más nivel de criminalidad pierden dos puntos de prestigio y los que menos tengan ganan dos.

- **POLICE TRIBUTE (Homenaje a la policía)**
Los jugadores que tengan más nivel de criminalidad pierden dos puntos de influencia y los que menos tengan ganan dos.

- **MOB SHOOTING (Tiroteo de la mafia)**
Los jugadores que tengan más armas ganan dos puntos de prestigio y los que menos tengan pierden uno.

- **NIGHT THEFT (Robo nocturno)**
Todos los jugadores pagan 8\$ pero se ahorran 2\$ por cada arma que tengan. Recuerda que por cada 2\$ que no se pueda pagar, los jugadores pierden un punto de prestigio.



PARTIDA A DOS JUGADORES

Las reglas son las mismas, pero también participará un tercer jugador ficticio al que llamaremos **Salvatore**. Aplica los siguientes cambios a las reglas normales:

PREPARACIÓN

Escoge para Salvatore los tres peones de uno de los colores no utilizados. Al principio de la partida, coloca un peón de Salvatore en la casilla superior de la **acción de chivatazo**. Reparte otro a cada uno de los jugadores.

FASE 2: ACCIONES

El orden de juego será el mismo que el descrito anteriormente (según las fichas de turno), pero los jugadores también colocarán su peón de Salvatore **justo antes de que el rival coloque su segundo peón**.

***Ejemplo:** Carla (amarillo) comienza la ronda con más iniciativa que Jesús (rojo). Salvatore es el color azul. El orden de colocación de peones será el siguiente:*



*Jesús coloca su peón azul **3** justo antes de que a Carla le toque colocar su segundo peón **4**. Y Carla coloca su peón azul **5** justo antes de que a Jesús le toque colocar su segundo peón **6**.*

Cuando colocas el peón de Salvatore no recibes bonus ni penalizaciones, ni tampoco realizas la acción. Intenta adivinar qué acciones favorecen más a tu rival para ocuparlas con Salvatore. Pero ¡cuidado! si lo colocas en alguna acción que te interese, Salvatore podría entorpecerte también a ti.

Todas las fotografías utilizadas en las cartas de eventos son de dominio público y están libres de derechos. El copyright pertenece a sus respectivos autores.

FASE 4: INGRESOS Y MANTENIMIENTO

Por cada peón de Salvatore, retira del juego la primera carta comenzando por la izquierda de la fila en la que está situado. Después, desplaza a la izquierda las cartas que queden y rellena a su derecha con nuevas cartas de las pilas correspondientes.

Además de sus propios peones, cada jugador recupera un peón de Salvatore.

NUEVA RONDA

En cada ronda, el primer peón de Salvatore ocupará la casilla superior de una acción diferente:

- **Ronda 1.** Chivatazo.
- **Ronda 2.** Mejoras.
- **Ronda 3.** Gangsters.
- **Ronda 4.** Contrabando.
- **Ronda 5.** Artistas.
- **Ronda 6.** Celebridades.



PUNTUACIÓN

Salvatore no puntúa. Calcula los puntos de prestigio finales de ambos jugadores como en una partida normal, con la única excepción de que el jugador con más puntos de criminalidad se descontará tres puntos de prestigio y el otro no se descontará ninguno.



1923 COTTON CLUB

Autor: Pau Carles
Ilustración y diseño: Pedro Soto
Desarrollo y reglas: Perepau Listosella y Pako Cantarero

Agradecimientos del autor: A todos los que me animaron a ser diseñador de juegos. Quizá no fue el mejor consejo, pero os lo agradezco igualmente.

Editado por: Looping Games S.L.
(www.loopinggames.com)



Artistas



Adelaide Hall (1901-1993)

Con voz de soprano y timbre denso, debutó muy joven. Duke Ellington vio su talento y la incorporó a su banda con la que cosechó grandes éxitos.



Aida Ward (1903-1984)

Cantante de jazz, saltó a la fama en los años 20 y 30 en Nueva York, en Broadway y en el Cotton Club, donde actuó regularmente con Duke Ellington y Cab Calloway.



Bessie Dudley (1904-1999)

Bailarina de *Authentic Jazz*, la forma moderna de referirse al baile jazz afroamericano en general, particularmente al baile solo con jazz steps.



Bessie Smith (1894-1937)

Conocida como la "*Emperatriz del Blues*", esta cantante fue una de las más influyentes de la época. Incansable trabajadora, llegó a ser una de las artistas negras mejor pagadas de su época.



Bill "Bojangles" Robinson (1878-1949)

Se le recuerda por el número de las escaleras, pero este bailarín de claqué tiene una gran trayectoria que incluye espectáculos minstrel, vodevil, Broadway, cine, radio y televisión.



Cab Calloway (1907-1994)

Cantante, músico, director de orquesta, actor, bailarín y compositor. Famoso por su esmoquin blanco, influyó en la forma de vestir de la juventud de su época.



Chick Webb (1905-1939)

Percusionista de jazz y swing desde los 17 años. En 1935 comenzó a promover a una todavía adolescente Ella Fitzgerald como vocalista de su banda.

Count Basie (1904-1984)

Fue pianista y director de una *big band*. Sus innovaciones musicales lograron que su modesta banda poseyera el estilo swing más influyente de la época.



Duke Ellington (1899-1974)

Compositor, director de orquesta y pianista. En 1923 se instaló en Nueva York con su quinteto "*The Washingtonians*". Su paso por el *Cotton Club* le trajo la fama y le permitió hacer películas y giras mundiales.



Earl "Snakeships" Tucker (1906-1937)

Gracias a la explotación de su gran flexibilidad, creó un estilo de baile particular, parecido al movimiento de las serpientes, que se convirtió en su tarjeta de presentación.



Ethel Waters (1896-1977)

Llegó a ser la cantante neoyorquina mejor pagada. Fue la primera actriz de color en un show blanco de Broadway y fue nominada como actriz de reparto en los Oscars de 1949 por *Pinky* de Elia Kazan.



Fats Waller (1903-1943)

Nacido en Harlem, Thomas Waller se prodigó como un gran pianista, organista, cantante y director de orquesta de jazz además de por su constante buen humor.



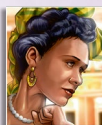
Florence Mills (1896-1927)

Cantante, bailarina y actriz. Destacó en Broadway en 1921 con el espectáculo "*Shuffle Along*" que contribuyó al renacer de Harlem. Murió joven y es recordada como "*La reina de la felicidad*".



Katherine Dunham (1910-2006)

Bailarina y coreógrafa además de poseer estudios de antropología. Fundó su propia escuela de la que fue profesora y directora y entre 1965 y 1966 fue consejera del Ministerio de Cultura de Senegal.



**Leonard Reed (1907-2004)**

Siendo joven participó y ganó un concurso de charleston para blancos. Esa victoria cambió su rumbo profesional y junto a Willie Bryant creó la rutina conocida como *Shim Sham*.

**Louis Armstrong (1901-1971)**

Maestro de la trompeta es reconocido por su virtuosismo en la improvisación. Con su propio grupo empezó a ser una gran influencia en los músicos de jazz neoyorquinos hasta convertirse en referente mundial.

**Willie Bryant (1908-1964)**

Empezó como bailarín y trompetista antes de montar su primera *big band* donde actuaba como solista. En los años 50 fue el maestro de ceremonias del Teatro Apollo de Harlem.



Celebridades

**Charles Chaplin (1889-1977)**

Actor, humorista, guionista, productor, director... leyenda del cine. Debutó en el cine mudo con su personaje Charlot en 1914, y destacaron sus films *La quimera del oro*, *Luces de la ciudad*, *Tiempos modernos* y *El gran dictador*.

**Christopher Morley (1890-1957)**

Inteligente, lúcido y sofisticado, recorrió todo Estados Unidos como columnista y reportero. De texto refinado y humor sutil, fue uno de los escritores más prestigiosos de su época.

**Edward J. Flynn (1891-1953)**

Sheriff del condado del Bronx prosiguió su carrera política con el partido Demócrata. Llegó a acompañar a Roosevelt a la conferencia de Yalta y posteriormente su apoyo a Truman fue decisivo para su elección.

Fanny Brice (1891-1951)

Cantante y actriz de teatro y cine de origen judío. Durante más de 20 años actuó en la radio interpretando a una niña pequeña e irritante llamada "*Snooks*".

**Gloria Swanson (1899-1983)**

Actriz conocida por sus papeles en el cine mudo de los años 20 y 30. La llegada del cine sonoro supuso una crisis en su carrera pero recuperó su éxito en 1950 con "*El Crepúsculo de los Dioses*".

**Irving Berlin (1888-1989)**

Uno de los más prolíficos compositores de la historia. Realizó más de 1500 canciones, incluyendo 20 partituras para espectáculos de Broadway y 15 películas de Hollywood.

**James Cagney (1899-1986)**

Las estrella de cine más importante de los años 30. Su éxito en "*Enemigo Público*" (1931) le hará ser recordado por su papel de gangster, pero poseía dotes para el baile, el drama y la comedia.

**James Farley (1888-1976)**

Uno de los primeros políticos de origen católico irlandés. Fue jefe de campaña de Roosevelt y responsable de su victoria. Por más de 30 años estuvo al frente de Coca-Cola.

**James John Walker (1881-1946)**

Tras su paso por el Senado de EE.UU., fue elegido alcalde de Nueva York de 1926 a 1932. Durante su mandato desalentó la persecución de las infracciones a la Ley Seca. Los casos de corrupción le llevaron a la dimisión.

**Jimmy Durante (1893-1980)**

Actor, cantante, pianista y humorista que se convirtió en una estrella de espectáculos y de la radio. Su gran nariz y sus continuos chistes sobre la misma, le valieron el mote de "*Schnozzola*".



**Jimmy Hines (1876-1957)**

Uno de los líderes más poderosos del Tammany Hall. Tenía acceso a muchos negocios vinculados con la mafia. Su poder mermó con la renuncia de James J. Walker como alcalde de Nueva York.

**Langston Hughes (1901-1967)**

Poeta, novelista y dramaturgo que empezó como periodista para la NAACP (National Association for the Advancement of Colored People) y participó en el movimiento cultural Harlem Renaissance de los años 20.

**Mae West (1893-1980)**

Una de las primeras actrices en convertirse en icono sexual. Abandonó el cine para dedicarse al teatro y la producción, tras ver que el puritanismo de la época empezaba a censurar.

**Robert F. Wagner (1877-1953)**

Político de dilatada carrera: ganador de las elecciones estatales de Nueva York, líder demócrata del senado estatal, juez del Tribunal Supremo y senador.

**Stanley Walker (1898-1962)**

Editor del New York Herald Tribune durante la primera mitad del siglo XX. Su primer libro *"The Night Club Era"* publicado en 1933, relata la colorida vida nocturna en los locales ilegales de la ciudad que nunca duerme.

**Sophie Tucker (1886-1966)**

Sonya Kalish solía tocar el piano y cantar con la cara pintada de negro. En una ocasión le robaron el maquillaje y, tras actuar, obtuvo un éxito aún mayor y no volvió a pintarse.

**Thomas E. Dewey (1902-1971)**

Implacable fiscal encargado de la lucha contra la corrupción y el crimen organizado de Nueva York. Logró un gran éxito contra Lucky Luciano.

Gangsters

**Al "Scarface" Capone (1899-1947)**

Varios navajazos en su cara le hicieron ganarse su apodo. Fue el jefe de la mafia en Chicago y, como amante del jazz, abrió su propio *"Cotton Club"* allí y puso a su hermano Ralph a cargo. Eliot Ness lo mandó a la prisión de Alcatraz por evasión de impuestos y salió de ella arruinado y enfermo.

**Albert "Mad Hatter" Anastasia (1902-1957)**

Jefe del crimen y asesino a sueldo al que acusaron en varias ocasiones, pero siempre resultaba absuelto porque los testigos desaparecían. Obtuvo la nacionalidad estadounidense por su ayuda en la Segunda Guerra Mundial. Vivió en una mansión de 25 habitaciones sobre una colina.

**Bugsy Siegel (1906-1947)**

Judío ucraniano y uno de los fundadores de *"Murder, Inc."*, una organización nacional de asesinos a sueldo. Fundador de Las Vegas, dirigió la construcción del hotel Flamingo y fue amigo de estrellas como Clark Gable, Cary Grant o Gary Cooper.

**Carlo Gambino (1902-1976)**

Fue el brazo derecho de Albert Anastasia y ordenó matarlo para sucederlo como jefe de la familia Gambino. Odiaba las drogas y se dedicó a las empresas de transporte, construcción, sindicatos y recolección de basura.

**Charles "Lucky" Luciano (1897-1962)**

Considerado el más importante gangster de su época y uno de los creadores de la Cosa Nostra. Sobrevivió a una gran paliza y de ahí el apodo *"Lucky"*. Traicionó a dos jefes en un año para conseguir el poder.



**Dutch Schultz (1901-1935)**

Sanguinario e impulsivo, se dedicó al contrabando de alcohol, el chantaje y las estafas. Fue perseguido por el fiscal Thomas E. Dewey (candidato a la Casa Blanca) y Schultz quiso matarlo, pero el Sindicato del Crimen no le dejó y acabó asesinándole para evitar problemas.

**Frank Costello (1891-1973)**

Jefe de la familia de Luciano durante su encarcelamiento, no llevaba nunca armas porque de joven fue a prisión por ello. Llamado el *"primer ministro de los bajos fondos"* por su influencia política.

**George "Big Frenchy" De Mange (1896-1939)**

Era la mano derecha de Owney Madden y, con él, dueño del *"Cotton Club"* y otros locales de Nueva York. Posteriormente sería promotor de boxeo y manager de campeones como Max Baer y Primo Carnera.

**Jack "Legs" Diamond (1897-1931)**

Contrabandista y matón popular por su habilidad para esquivar repetidos atentados durante 15 años. Viajó a Europa para comprar whisky con el pretexto de hacerse una cura, pero no tuvo éxito y fue deportado.

**Jacob Shapiro (1899-1947)**

De origen ruso, se infiltró en sindicatos y asesinó a sus líderes para controlar durante dos décadas a los trabajadores industriales, extorsionando a sindicatos y empresas. Encarcelado por conspiración en 1944 murió en prisión por un ataque cardíaco.

**Joe Masseria (1886-1931)**

Jefe de una de las dos familias italianas que lucharon por el control de Nueva York. Le apodaron *"el hombre que puede esquivar las balas"* porque sobrevivió a dos atentados.

Joseph Bonnano (1905-2002)

Siendo un niño dejó Italia en un barco pesquero para, años después, convertirse en uno de los jefes más jóvenes de la mafia con tan solo 26 años. Fue millonario gracias a sus muchos negocios, pero llevó una vida muy austera.

**Owney Madden (1891-1965)**

Apodado *"The Killer"*, fue el dueño de *"Cotton Club"*, que adquirió, al salir de la cárcel, al campeón de boxeo de los pesos pesados Jack Johnson. Fue uno de los responsables del asesinato de Mad Dog Coll cuando éste quiso extorsionarlo.

**Salvatore Maranzano (1886-1931)**

Llegó a Nueva York enviado por *"Don Vito"* desde Sicilia. Persona muy culta y leída, organizó la mafia a imagen del Imperio Romano, creando las 5 grandes familias, y se autoproclamó *"capo di tutti capi"*. Poco después, fue asesinado en su despacho.

**Tommy Lucchese (1899-1967)**

Contrabandista y jefe de la familia *"Lucchese"*. Manejaba la industria textil y de camiones gracias al control de sindicatos y asociaciones comerciales. De joven perdió dos dedos en un taller y lo apodaron *"Tres dedos"*.

**Vincent "Mad Dog" Coll (1908-1932)**

Sicario irlandés apodado *"Perro loco"* por herir accidentalmente a cuatro niños y matar a uno. Fue declarado inocente en un mediático juicio, pero murió con 23 años tiroteado en una cabina telefónica.

**Vito Genovese (1891-1969)**

Trabajó para Joe Masseria y terminó asesinándolo por orden de Lucky Luciano. Cuando Luciano fue a la cárcel, se quedó al mando de la familia. Murió encarcelado por tráfico de heroína.

